
REVISTA OFICIAL
La revista con CD para todos los jugadores de los Sims™ 2 • Nº 2 • 5,95 €
Número 2
Los Sims™ 2
BricoSims
¡Hazlo tú mismo!
Córtale el pelo a tus Sims
Diseña tu tienda exclusiva
Construye un garaje subterráneo en tu jardín…
Estrategias y Trucos
Los Sims™ 2 Abren Negocios
¡Todo lo que necesitas saber! Trucos infalibles para triunfar en los negocios
Mundo Sims
Multiplica tus Sims
Utilidades • Las mejores Webs • Descargas de lujo…
Todo para Los Sims™ 2 y sus expansiones
¡Pásatelo en grande con tus Sims!
Noticias • Prácticos • Estrategias • Guías y Trucos • Tutoriales • Descargas...
CD Original en el interior
Herramientas y extras oficiales
Diseñador de Casas Plus • Parches • Gestor de Contenidos • Fansite kit • Objetos • Fondos • Vídeos...
Fantásticos Bonus especiales
Celebra San Valentín con tus Sims
¡Esto es Hollywood! Los trajes de los famosos en la gala de los Oscar
¡Decenas de objetos oficiales!
El pack completo de Navidad con su contenido oficial: objetos, disfraces, adornos, fuegos artificiales... ¡Sólo en nuestro CD!
¡CD CON LOS MEJORES EXTRAS!
Revista Oficial de Los Sims™2





Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Redacción y coordinación
Tomás González

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García, Inés Mesa

Colaboradores
J. A. Pascual (redacción),
P. Leceta (CD-Rom)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha,
Chusa Arcones

Diseño Original
Lidia Muñoz

Edita
Axel Springer España, S.A.

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Directora de Distribución
Virginia Cabezón

Director de Sistemas
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Rosa Juarez

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Roberto Rodas

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito
Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: Avenida Gráfica
C/ Severo Ochoa nº5
28914 Leganés (Madrid)

REVISTA OFICIAL DE LOS SIMS™ 2
Es un producto editado por Axel Springer España S.A, publicado con la autorización de Electronic Arts

Depósito legal: M-51161-2005

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
4/2006
Printed in Spain





HOBBY PRESS es una marca de
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer



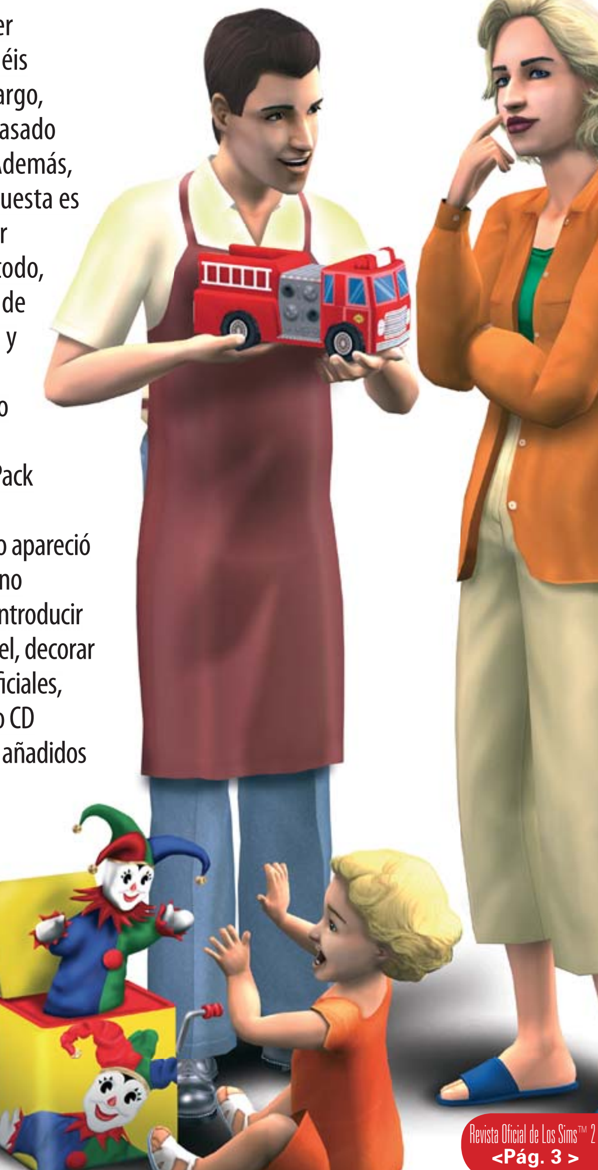
¡Estamos en marcha!

Parece que fue ayer cuando se nos ocurrió la idea de hacer una revista dedicada al universo de Los Sims™2 y ya tenéis en vuestras manos este número 2. Ha sido un proceso largo, en el que hemos trabajado duro pero en el que también lo hemos pasado genial haciendo algo que nos encanta, disfrutar de nuestros Sims. Además, ¡han llegado un montón de e-mails y cartas! Vuestra excelente respuesta es todo un subidón de energía. Gracias por participar, por estar ahí, por hacernos llegar vuestros comentarios y sugerencias. Gracias, sobre todo, por todos los trabajos recibidos... Gracias, de verdad. Esta revista es de y para todos los fans de los Sims y, uniendo vuestras colaboraciones y nuestro trabajo, hemos hecho entre todos un número que estamos seguros os va a encantar, con información y material exclusivo que no encontraréis en ningún otro sitio.

Para empezar, estamos muy contentos de ofreceros como regalo ¡el Pack Navideño de Los Sims™ 2! Esta colección de trajes, objetos y elementos decorativos está a la venta en otros países, mientras que en España sólo apareció en una edición especial y limitada de «Los Sims™ 2» que lógicamente, no interesaba a quien ya había comprado el juego. Ahora sólo tenéis que introducir el CD que acompaña a la revista para vestir a vuestros Sims de Papá Noel, decorar la casa con campanitas navideñas y luces de colores, lanzar fuegos artificiales, poner petardos... ¡Y mucho más! Pero eso no es todo, ya que en nuestro CD encontraréis útiles herramientas, parches, casas, personajes, objetos ¡y añadidos tan alucinantes como los trajes de la gala de los Oscar!

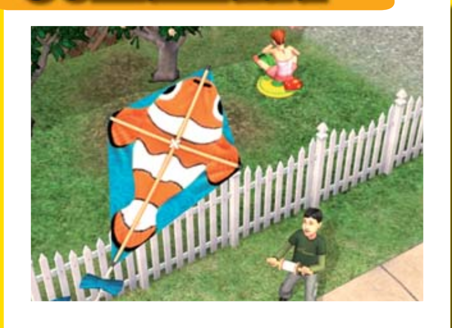
Y entre las páginas de la revista, destacamos el estreno de la tercera expansión y vuestras primeras aportaciones. Hemos preparado una completa guía de «Abren Negocios» y las ya habituales secciones de noticias, webs de fans, desafíos, estrategias y BricoSims, donde aprenderéis a cortar el pelo a vuestros Sims, construir una casa encima de un árbol o edificar un garaje subterráneo.

Bienvenidos, una vez más, a la Revista Oficial de Los Sims™ 2. Pasen y disfruten. Nos volvemos a ver dentro de unas semanas. ¡Os prometemos muchas sorpresas para entonces!



Sumario
Todo el contenido de la revista

Comunidad





Pág. 16

VUESTRAS CARTAS nos llegan llenas de opiniones muy jugosas, sugerencias para la revista o para el juego y sus expansiones... ¡merece la pena leer todas y cada una de ellas!

LAS MEJORES CREACIONES. Descubre los mejores sitios en internet para conseguir mil descargas para tu juego, o enviarnos tus creaciones, tus desafíos... ¡o aceptar los ajenos!

Sim-dudas



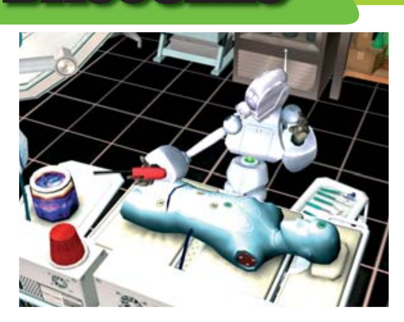
Pág. 60

TENEMOS LA SOLUCIÓN. Cuéntanos ese problema que te está quitando el sueño y nosotros te contaremos cómo resolverlo. Todo para que puedas jugar más y mejor.

En este número

» La mejor información sobre «Los Sims™ 2» y sus expansiones

BricoSims



MIL CAMBIOS. Si de «Los Sims™ 2» es, de por sí, imposible cansarse, imagina cambiar todo lo que te apetezca.



Pág. 70

¡TRANSFÓRMALO TODO... Desde el peinado de tu Sim al garaje de su coche ¡Trastea cuanto quieras!

Sim-Sorteo



¡Participa y gana!

SIM REGALOS. ¿Hay algo mejor que un objeto de «Los Sims™ 2»? ¡Sí! ¡Un fantástico objeto de «Los Sims™ 2» que te regalen por la cara!

Pág. 84

Reportaje



Pág. 86

FELIZ CUMPLEAÑOS. ¡Parece que fue ayer! Pero nuestros queridos Sims nacieron hace ya seis años. No son muchos, pero... ¡han sido tan intensos!



Al detalle
En el CD

Repletito, repletito: objetos, herramientas, vídeos, parches, desafíos, vuestras creaciones... ¿Todavía quieres más? Pues allá va: ¡El pack navideño oficial de regalo!

¡Cómo arrancar

Introduce el CD en tu unidad lectora. La aplicación arrancará automáticamente. La portada te muestra las cuatro secciones principales: Herramientas Oficiales, Contenidos Oficiales, Nuestra Comunidad y, por último, Los Extras. Selecciona el contenido que te interese y lee en estas páginas los detalles necesarios para instalarlo correctamente.

Los mejores extras oficiales para Los Sims 2 y sus expansiones
PC CD-ROM
Contenido del CD-ROM
Herramientas Oficiales : Diseñador de Casas Plus • Gestor de Contenido • Actualización Cortar por lo Sano • Fansite Kit «Abren Negocios» • Parches Juego y Expansiones
Nuestra Comunidad : 3 Casas • 5 Suelos • 5 Desafíos
Contenidos Oficiales : 2 Videos San Valentín • 2 Videos «Decora tu Familia» • 1 Video Navidad • 5 Videos «Abren Negocios» • 4 Fondos de Pantalla «Decora tu Familia» • 5 Objetos San Valentín
Los mejores extras : Pack Navidad Completo • Skins Gala Oscar 2006
Este CD se obsequia con la Revista Oficial de Los Sims™ 2 y todas sus expansiones
Depósito legal: M-51116-2005

Los mejores extras





Los Sims™ 2 Pack Navideño

¡Gran Exclusiva! Hemos conseguido, sólo para los lectores de La Revista Oficial de Los Sims™ 2, el Pack de Objetos Navideños que no ha salido a la venta en España salvo en una edición especial del juego original. ¡Disfruta de los fuegos artificiales y petardos verbeneros! Luces de colores, guirnaldas, calcetines, árboles navideños... ¡Y mucho más!

¿Cómo lo instalo?

Pulsa el botón Instalar y sigue las instrucciones en pantalla. Los nuevos objetos navideños los encontrarás en las distintas secciones del Modo Comprar. Los gorros de fiesta y los disfraces de Papa Noel están en la sección de ropa del Creador de Sims o en los armarios roperos.



Trajes de la gala de los Oscar

¿Quieres vestir a tus Sims de estrellas de cine? Instala los mejores trajes de la última gala de los Oscars, los de Reece Witherspoon, Amy Adams, Queen Latifa, Tim Burton, George Clooney, Lisa Rinna, Jada Pinkett Smith y Salma Hayek.

¿Cómo lo instalo?

Pulsa el botón Copiar en... Elige el actor y selecciona la carpeta donde lo vas a copiar. Entra en ella y haz un doble clic en el fichero con extensión .SIMS2PACK. Encontrarás a los actores en la sección de personajes adultos, masculinos y femeninos del Creador de Sims o el Taller del Cuerpo.

Contenidos Oficiales



Vídeo oficial del Pack Navideño

¿Qué es lo que vas a encontrar en el pack Navideño que incluimos, completamente gratis, en el apartado Los Mejores Extras? Echa un vistazo a este vídeo promocional: disfraz de Papa Noel, guirnaldas, petardos, fuegos artificiales... ¡Te lo pasarás en grande!

¿Cómo lo instalo?

Pulsa el botón Play que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla y la reproducción empezará inmediatamente.



Vídeos exclusivo de "Decora Tu Familia"

Para ver, en vivo y en directo, cómo son los objetos, disfraces, ropas y decorados del nuevo pack de objetos «Decora tu familia» sólo tienes que poner en marcha los dos fantásticos vídeos promocionales que incluimos en el CD. ¡Más sencillo, imposible!

¿Cómo lo instalo?

Pulsa el botón Selecciona... para elegir el vídeo que quieres ver. A continuación presiona el botón Play.



Vídeos y fondos de Abren Negocios

Descubre «Abren Negocios» en estos cinco vídeos con los Sims trabajando, usando nuevos objetos, despidiendo trabajadores ineptos... También puedes instalar un estupendo fondo de escritorio, en cuatro resoluciones diferentes.

¿Cómo lo instalo?

Para ver los vídeos, pulsa Selecciona..., elige el que quieres ver, y presiona el botón Play. Para instalar el fondo de pantalla, pulsa el botón Copiar en..., elige el fondo, según la resolución de tu Escritorio de Windows, y pulsa el botón "Abrir".





Objetos y vídeos de San Valentín

Festeja San Valentín con estos dos objetos de enamorados –un bonito osito, y un póster-, y tres románticos personajes: Carrie, Fiona y Suzie ¡Y no te pierdas los dos vídeos oficiales de homenaje al día de los enamorados!

¿Cómo lo instalo?

Pulsa Selecciona... para elegir el vídeo y el botón Play. Para instalar los objetos y personajes, pulsa Copiar en... y elige la carpeta de destino. Seguidamente entra en ella y haz un doble clic en cada fichero con extensión .SIMS2PACK. Los objetos estarán en la tienda del Modo Comprar y los personajes en el Creador de Sims o el Taller del Cuerpo.

Nuestra Comunidad

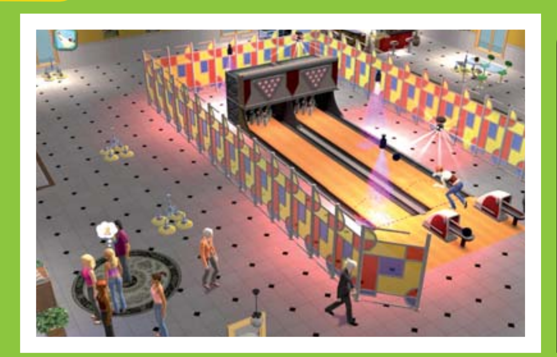


Casas y suelos de Menudos Artistas

Aquí te presentamos los primeros diseños enviados por los lectores. Tres casas de lujo dignas de un arquitecto diplomado, obra de Fran Ramírez, y cuatro divertidos diseños de baldosas creados por Daniel Agustí Llop. ¡Esperamos los tuyos!

¿Cómo lo instalo?

Pulsa el botón Copiar en... y elige el fichero que quieres instalar. Indica la carpeta en donde lo vas a copiar. Seguidamente entra en ella y haz un doble clic en cada fichero con extensión .SIMS2PACK. Las casas las encontrarás en el Cajón de solares de la pantalla de Barrio, y los diseños de baldosas en el apartado de Suelos del Modo Construir.



¿Cómo lo instalo?

Pulsa el botón Copiar en... y elige un Desafío. Indica la carpeta en donde lo vas a copiar. A continuación entra en ella y haz un doble clic en cada fichero con extensión .SIMS2PACK. Se trata de casas con familias que tienes que colocar en un barrio. Las encontrarás en el Cajón de Solares de la pantalla de Barrio.

Desafíos

¿Quieres pasar un rato divertido controlando a unas familias muy peculiares? Instala estos cinco Desafíos, y luego cuéntanos qué tal te ha ido...

» **DESAFÍO 1:** La Realeza de SimCity (Requiere «Noctámbulos»). ¿Conseguirán el Rey y la Reina SimCorona criar al Príncipe y casarlo?

» **DESAFÍO 2:** Un negocio familiar (Requiere «Abren Negocios»). Saca adelante la panadería de los Martínez para que puedan comprar otra tienda y dejársela en herencia a sus hijos.

» **DESAFÍO 3:** Cuatro generaciones... de feministas. Sigue la historia de la familia Friedan, desde la bisabuela hasta la nieta, y consigue que pasen de la esclavitud, a la alcaldía de SimCity.

» **DESAFÍO 4:** Juan Casanova (Requiere «Noctámbulos»). Reto propuesto por Santiago Domínguez. Consigue que este millonario seductor ligue con todas las mujeres del barrio.

» **DESAFÍO 5:** El restaurante bolera (Requiere «Noctámbulos»). Instala este reto resuelto del número anterior, y podrás llevar a tus Sims a un restaurante... ¡que también tiene una bolera!

Herramientas oficiales

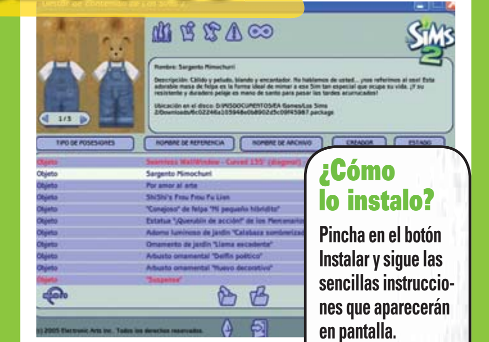


¿Cómo lo instalo?

Pincha en el botón Instalar y sigue las sencillas instrucciones que aparecerán en pantalla.

Diseñador de casas plus

Instala este programa para echar un vistazo a todos los suelos y recubrimientos de pared que puedes usar en el juego. Bórralos, clónalos o modifícalos con ayuda de un programa de retoque fotográfico. También puedes añadir nuevos suelos y paredes que hayas creado por tu cuenta, o probar los de nuestro CD.



¿Cómo lo instalo?

Pincha en el botón Instalar y sigue las sencillas instrucciones que aparecerán en pantalla.

Gestor de Contenido de Los Sims™ 2

Cuando lleves un tiempo jugando a «Los Sims™ 2» seguro que pierdes la cuenta de los personajes, objetos y casas que has instalado. ¡No hay problema! Con el Gestor de Contenido podrás ver, ordenado en cómodas fichas, todo el material instalado en tu equipo, y borrarlo, activarlo o desactivarlo. ¡Tú controlas!



¿Cómo lo instalo?

Pulsa el botón Actualizar y elige el parche que quieres instalar, según las expansiones que tengas. El proceso es automático.

Últimos parches del juego y las expansiones

Cada cierto tiempo, Maxis actualiza el juego y las expansiones con parches que corrigen fallos y añaden nuevas opciones, así como incluyen el soporte para las nuevas tarjetas gráficas. En el CD están todos los parches que necesitas para disfrutar al máximo del juego, incluyendo el último de «Abren Negocios».



¿Cómo lo instalo?

Pulsa el botón Copiar en... y selecciona la carpeta en donde lo vas a copiar. Seguidamente entra en ella y haz un doble clic en el fichero con extensión .SIMS2PACK.

Actualización del conjunto “Cortar por lo Sano”

La expansión «Abren Negocios» presenta algunos conflictos con el objeto oficial descargable “Cortar por lo sano”. Para resolver el problema Maxis ha dispuesto una nueva versión, que es la que incluimos en el CD. Instala esta actualización del objeto, ¡No dejes a tus Sims sin estas magníficas y divertidas tijeras!



Fansite Kit de Abren Negocios

Si tienes «Abren Negocios» y has montado tu tienda, exposición o salón, seguro que quieres darlo a conocer, o tal vez tienes pensado crear una web para hablar de los Sims. Necesitarás fondos de pantalla, iconos, logos, plantillas, banners, trailers, capturas, o vídeos para tu página. Instala este fansite kit... ¡y lo tendrás todo!

¿Cómo lo instalo?

Pincha en el botón de nuestro menu “Copiar en...”. A continuación introduce la carpeta de tu ordenador en donde quieres copiar el Fansite Kit. Cuando termine la copia accede a la carpeta y allí encontrarás todo el material que necesitas.













¡Llega el primer pack de accesorios con decenas

Los Sims™ 2 ¡Decora

Un montón de nuevas posibilidades para decorar y dar un nuevo aire a las habitaciones de tus Sims, vestir y disfrazar a niños y mayores u organizar barbacoas veraniegas... ¡No puedes perdértelo!



¡! Ojo a los detalles

DOS NUEVAS COLECCIONES TEMÁTICAS
Decora dormitorios con objetos basados en la Fantasía o el Mundo Submarino.

NUEVA DECORACIÓN MARINERA
Rediseña las habitaciones con mobiliario náutico: anclas, timones, barcos...

DISFRACES PARA TODOS
Viste a los niños con ropa divertida o a todos en grupo con el mismo estilo: príncipes y princesas, sirenas y dragones...

COMO ESTAR EN HAWAI
Organiza divertidas fiestas veraniegas de estilo hawaiano con las nuevas ropas de adulto y decoración a juego.

ALUCINANTES OBJETOS
Dale un nuevo toque a las casas y crea decoraciones temáticas, con más de 60 nuevos elementos: camas con forma de castillo, colgantes tropicales, ropa para tomar el sol, disfraces de dragón o sirena, baúl en forma de pulpo, muebles de decoración marinera... ¡y mucho más!

El próximo 26 de abril se pondrá a la venta, –a un precio de 14, 95 euros–, el pack «Los Sims™ 2 ¡Decora tu Familia!». Se trata de una colección de más de 60 divertidos objetos y 50 elementos de construcción que pondrá a tus Sims más de moda que nunca. Este disco de accesorios, aunque aún no se ha confirmado, podría dar paso a una nueva serie de packs temáticos con diferentes extras que se publicarían cada cierto tiempo.

¿CÓMO FUNCIONA?

Este pack de accesorios se integrará automáticamente en el juego y podrás utilizarlo tanto si sólo tienes el juego original «Los Sims™ 2», como algunas de las expansiones, o todas y cada una de ellas. Podrás, así, au-





» Dale un nuevo aire a los dormitorios de tus Sims con este pack de objetos.
» Los niños son los principales beneficiados en «Decora tu Familia», con disfraces, pijamas, muebles, suelos...
» ¡Una barbacoa Sim no puede ser un éxito completo si los asistentes no llevan camisas hawaianas!



de nuevos objetos!

tu familia!

mentar el catálogo de la tienda del Modo Comprar y llenar a tope los armarios roperos de tus Sims. ¡Seguro que lucen mejor que nunca con ese disfraz de sirena o esas camisas hawaianas!

Además, «Decora tu familia» incluye todo lo necesario para darle un nuevo aire divertido y desenfadado a nuestros Sims. Ya sabemos que una habitación infantil no debe tener la misma decoración que el dormitorio de un adulto y aquí podemos dejar volar nuestra imaginación y jugar con colores vivos y objetos muy atractivos... llena tus paredes, suelos y muebles de objetos marinos y de fantasía. Y para poner a juego a tus Sims, vístelos con trajes de dragones, princesas, camisas hawaianas, pijamas infantiles...¡Y es que «Los Sims™ 2 ¡Decora tu Familia!» tiene un montón de posibilidades!

¿Sabías que...

...este pack es el resultado de las peticiones de los fans, que demandaban más ropas y objetos para niños, así como nuevas formas de decorar su habitación?

Contenido completo del pack

» 38 OBJETOS

- 2 armarios
- 2 vestidores
- 2 camas
- 2 sillas
- 4 mesas
- 2 luces de mesa
- 3 espejos
- 7 cuadros
- 1 planta de jardín
- 4 alfombras
- 7 estatuas
- 2 cajas de juguetes

» 23 VESTIDOS

- 3 vestidos hawaianos
- 1 disfraz de sirena
- 1 disfraz de princesa
- 1 disfraz de dragón
- 1 disfraz de snorkel
- 1 pijama para niños
- 1 camisa para niños
- 2 peinados (princesa y tiara)
- 1 sombrero de dragón
- 1 sombrero de noche
- 1 camisa hawaiana
- 1 zapatillas de garras
- 1 máscara de snorkel
- 6 diseños náuticos variados (incluyendo bañadores y flotadores)
- 1 sandalias

» 29 DISEÑOS DE PARED

- En dos líneas temáticas: Fantasía y Mundo Submarino.

» 21 SUELOS

- En dos líneas temáticas: Fantasía y Mundo Submarino.





¿Dónde...

... puedo hablar sobre mis Sims? En la web oficial española, que ya ha puesto en marcha la sección de diarios/blog donde puedes abrir tu página web y contar tus experiencias. www.lossims.ea.com/albums.list.asp

¿Qué...

... es ese rumor que afirma que EA busca empleados para trabajar en «Los Sims™ 3»? En EA no lo confirman pero tampoco niegan que siempre buscan nuevas formas de mejorar la saga. Claro que nada inmediato, un «Los Sims™ 3» necesita de varios años de trabajo.



¿Cuándo...

... podré jugar con mis Sims en el colegio? Pues si estudiases en Estados Unidos, ya mismo, porque la Universidad de Carnegie Mellon va a utilizar a los Sims en su software educativo Alice, distribuido en más de 100 colegios y 60 universidades.



¿Cómo...

... puedes pasar un rato divertido si no tienes a mano «Los Sims™ 2»? Fácil: con el minijuego de «Abren Negocios». Debes superar tres pruebas que consisten en encontrar juguetes defectuosos, poner en marcha robots y enlazar flores del mismo color. Puedes acceder al minijuego en la siguiente dirección: http://sims2ofb.eaviral.com/es/



Actualidad

Noticias Mundo Sims

formidable



¡Hasta en los Sellos!

EL SERVICIO POSTAL DE FRANCIA ha puesto a la venta una edición ¿limitada? de tres millones de unidades de la colección de sellos "Héroes de los Videojuegos", que incluye entre los elegidos una bonita estampa homenaje a «Los Sims™».

lamentable



No a los aprovechados

MUCHOS FANS DE LOS SIMS™ que se dedican a crear casas o nuevos personajes, han visto como otros jugadores les han copiado el trabajo, cambiando un par de objetos y colores, para hacerlos pasar por su creación. ¡Hay que jugar limpio!



Lo +HOT

¡La web de Los Sims™ en tu PSP!

SI TIENES UNA CONSOLA PORTÁTIL PSP con conexión a Internet, EA ha preparado una web sobre Los Sims™ especialmente adaptada para la pantalla panorámica de la pequeña máquina de Sony. Desde aquí no sólo podrás consultar las últimas noticias relacionadas con tu juego favorito sino que también podrás descargar, directamente en la consola, fondos de pantalla para usarlos con el menú del sistema, música en MP3, vídeos y diarios de los programadores. Teclea en el navegador de tu PSP la siguiente dirección: http://thesims2.ea.com/psp/





¿Publicidad en «Los Sims™ 2»?

La expansión «Abren Negocios» ofrecía la oportunidad ideal para incluir anunciantes como parte del juego, que sin duda habrían pagado una fortuna para aparecer en un videojuego con el que disfrutan millones de personas. Finalmente, EA desechó la idea ya que rompería con el concepto de mundo de fantasía en que viven los Sims. ¿Te parece una decisión correcta o hubieses preferido diseñar tiendas reales? ¡Envía tu opinión al buzón de la revista!

El debate

Tiendas reales en «Abren Negocios» ¿Sí o no?



Mientras trabajaban en «Abren Negocios», el equipo de creadores del juego y los responsables de marketing discutieron si incluir o no tiendas y negocios reales.

Estas tiendas estarían disponibles directamente al crear el juego, modeladas y equipadas para empezar a jugar con ellas y seguramente el jugador también hubiese tenido la oportunidad de crear su propia versión casera de cierta cadena de hamburguesas o una conocida marca de ordenadores, por poner dos ejemplos.

No sería la primera vez que aparecen anunciantes reales en un juego de «Los Sims™» puesto que ya ocurrió en «Los Sims™ Online», aunque en esta ocasión tenía como intención secundaria darle un toque realista al juego, ya que existían muchos personajes reales –los miles de jugadores suscritos– interactuando en un mundo completamente virtual.

En «Abren Negocios» finalmente se decidió no incluir empresas reales en el juego porque eso rompería con el mundo de fantasía en donde viven los Sims. Y es que, aunque no lo parezca... ¡SimCity no es una ciudad real! ¿O es que alguna vez te has cruzado en tu barrio con un vampiro alienígena o un robot parlante? Pues eso...

¡sorpresa!



¡Depeche Mode graba una canción en simlish!

LA MÍTICA BANDA BRITÁNICA DEPECHE MODE, tras 25 años cosechando éxitos en los escenarios y más de 50 millones de discos vendidos, sigue triunfando con su undécimo álbum, "Playing the Angel", que ya ha sido número 1 en ventas en dieciocho países. La sorpresa ha saltado cuando en la presentación del single "Suffer Well" han realizado una versión en Simlish, el idioma oficial y exclusivo de los Sims. Puedes ver el original video musical en la página web oficial española de Los Sims™. www.lossims.ea.com/pages.view_page.asp?id=183

¡La imagen



¡Vuelven los robots!

HOLA, ME LLAMO SERVO Y ESTOY AQUÍ PARA SERVIRLE. En la primera expansión de «Los Sims™», «Más Vivos que Nunca». conocimos a Servo el robot, un eficiente mayordomo que ayudaba a los Sims a limpiar la casa. Seis años después, en la tercera expansión de «Los Sims™ 2», Servo el robot vuelve a SimCity. Pero claro, los años no pasan en balde, y ahora es mucho más listo y eficiente. Sus hermanos pequeños actúan como máquinas: limpian, apagan fuegos, y van a comprar comida. Pero la versión más moderna de Servo... ¡Es un Sim jugable que puedes controlar! ¡Descúbrelo en «Abren negocios»!

¡Mira lo que te espera!



» LOS SIMS™. Crea a tu familia, construye una casa, y dirige el destino de los primeros Sims. El juego que marcó una época.

» LOS SIMS™ MÁS VIVOS QUE NUNCA. La casa se ha ampliado y ahora viven en ella extraños personajes, como el Genio de la Lámpara y la Adivina, o la primera aparición de Servo, el robot.

» LOS SIMS™ HOUSE PARTY. ¡Fiestas en el jardín! Tartas sorpresa, discoteca, fuegos de campamento y el toro mecánico harán que tus Sim se diviertan hasta caer rendidos. ¡Ojo con los revientafiestas!

» LOS SIMS™ PRIMERA CITA. ¡Al fin, los Sims pueden salir de casa y visitar el primer barrio de SimCity! Restaurantes, bares, discotecas, casinos, tiendas, parques y mucho más...

» LOS SIMS™ DE VACACIONES. Tus Sims necesitan un descanso... Llévalos a la playa o a la montaña, alquila un hotel, una tienda de campaña...

» LOS SIMS™ ANIMALES A RAUDALES. Una avalancha de mascotas viene a unirse al divertido caos: perros, gatos, loros, peces, periquitos... ¡y hasta tortugas! Ayuda a tus Sims a criarlos, llévalos de paseo y preséntalos a los concursos.

» LOS SIMS™ SUPERSTAR. Por fin, puedes acompañar a los Sims al trabajo en tres nuevas profesiones: actor, músico y modelo. Supera los minijuegos del karaoke, el Club de la Comedia y la pasarela de moda para ascender en la profesión y atraer a tus fans.

» LOS SIMS™ MAGIA POTAGIA. Tus Sims magos se dedican a convertir a los niños en adultos, dar vida a los enanos de jardín, visitar Ciudad Mágica y participar en el duelo de magos...



Juego y expansiones, en un solo pack

¡Ya está aquí!

Los Sims™: La Familia al Completo

Por primera vez en España, sale a venta la recopilación de juego original «Los Sims™» con todas las expansiones. ¡No dejes pasar la oportunidad de hacerte con todo un mito!

El pasado 22 de marzo se puso a la venta, al precio de 44,95 euros, «Los Sims™: La Familia al Completo», el pack que contiene «Los Sims™» y sus siete expansiones. Ocho juegos que garantizan meses y meses de diversión con docenas de escenarios, cientos de Sim prefabricados, y más de 1000 objetos para utilizar... ¡sin contar con las miles de descargas de los fans!





¡última hora

Nuevas descargas de la web oficial

Nuevo parche para «Los Sims™ 2 Abren Negocios»

El pasado marzo Maxis publicó un parche para la tercera expansión de «Los Sims™ 2». Estos son algunos de los errores que corrige:

- Ahora el jugador recibe un reembolso al utilizar la herramienta "Trasladar al cajón de solares y casas" con el solar de un negocio.
- ¡Haz el remolino, gira y a dar tumbos! se repondrá siempre correctamente.
- Los Sims que vengan de visita ya no se quedarán atascados después de beber limonada.
- Corregido el error que, ocasionalmente, impedía que el jugador abandonase un solar comunitario de propiedad.
- La diferencia del descuento al por mayor se aplica correctamente al marcar los objetos como "En venta".
- Los vampiros no conservan sus dotes vampíricas después de desinstalar «Noctámbulos».
- Ahora los jugadores ganan Creatividad trabajando como DJ en negocios en casa.
- El periodista podrá comprar limonada en el puesto de limonada sin que se produzca un error.
- Ya no es posible matar al conejito de compañía.
- Los personajes de «Noctámbulos» ahora tendrán pelo tras desinstalar la expansión.
- Las lámparas colgantes se mostrarán correctamente al colocarlas sobre un escenario.
- El juego ya no triplicará su velocidad al llegar en coche a un solar del centro urbano.
- Corregido un reinicio que podía producirse mientras grupos de Sims jugaban al póquer.

Lista de ganadores Sim-Sorteo nº1

PACK COMPUESTO POR: SILLÓN + ALTAVOCES + WEBCAM + JUEGO + CÁMARA + RELOJ

- Antonio Medina De Gracia (Almería)
- Marta García Marqueta (Asturias)

PACK COMPUESTO POR: ALTAVOCES + WEBCAM + JUEGO + CÁMARA + RELOJ

- Lavinia Codina Vela (Barcelona)
- Miguel Arroyo Lavado (Cáceres)
- Esther Fernández Cortés (Huesca)
- Lara Herreros Martínez (Madrid)
- Beatriz Rodríguez (Navarra)
- Ana Portela Rodríguez (Pontevedra)
- Carmen Dugo Ortiz (Sevilla)
- Irene López Arribas (Soria)

PACK COMPUESTO POR: JUEGO + RELOJ

- Mª José Úbeda Sales (Valencia)
- Endika Aurrekoetxea (Vizcaya)
- Jana Tudo Hospital (Zaragoza)



Dime cómo juegas y... te diré cómo eres

Así son los jugadores de Los Sims






La saga de Los Sims™ ha enganchado a millones de jugadores hasta convertirse en la más vendida de la historia de los ordenadores. Pero, ¿cómo son los jugadores de Los Sims™? ¿Te identificas con alguno de los grandes grupos de fans o eres una "especie aparte"? ¡Descúbrelo en este divertido reportaje!

El estilo de juego de Los Sims™ presume de ser uno de los más abiertos que existen. ¡Y es que hay tantos juegos de Los Sims™ como jugadores! Nadie juega igual ni se divierte con los mismos aspectos y cada uno descubre una forma distinta de disfrutar con su saga favorita. Los hay que se dedican sólo a construir casas o crear personajes. Otros se montan su propio culebrón enredando a unos Sims con otros y no faltan los que disfrutan haciendo "perrerías" a las pobres criaturas, poniéndolas constantemente en ridículo o quemando su casa cada dos por tres. ¡Y es que hay gente que no tiene corazón cuando se trata de personajes virtuales! Pero, qué demonios, es sólo un juego y ellos no sufren... ¿o sí?

Sería imposible presentaros a todos los tipos de jugadores que podemos encontrarnos frente a un juego de «Los Sims™», pero sí os vamos a enseñar cuáles son, según un reciente estudio, los cuatro tipos de jugadores más frecuentes. ¿Tú eres así?

Simjugador tipo 1

Los constructores

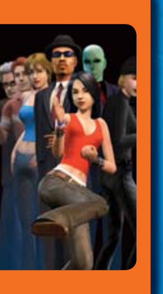
Aquí tenemos al grupo más numeroso de jugadores de «Los Sims™»: los aprendices de arquitecto y los incondicionales de las casitas de muñecas. Lo de jugar con sus Sims prefieren dejarlo para más tarde: ellos se pasan la mayor parte del tiempo diseñando casas, creando barrios e incluso modelando familias para sus amigos. Exprimen al máximo su conexión de Internet descargando docenas de casas de otros jugadores para aprender sus trucos de diseño y se ponen a dar saltitos de alegría y a reírse nerviosamente cuando se descargan un nuevo tipo de papel pintado o un baldosa de colorines. Y cuando EA anuncia una nueva expansión, lo primero que miran son las nuevas herramientas de construcción que incluye, los objetos y todas las nuevas posibiliades para poner su casa patas arriba. Suelen atiborrar las casas de objetos y muebles de todas las formas y colores e, incluso, no les importaría pagar por ellos si fuesen lo bastante bonitos para incluirlos en la casa de sus sueños... ¡Y nunca dejan de hacer reformas y cambios!

Siempre pensando en su casa, si a alguien le diese por cambiar a los Sims por pepinillos gigantes que se pasan el día bailando el reggaeton... ¡Ni se enterarían! Eso sí, aunque se pirran por un buen muro de hormigón o un sofisticado jarrón chino, suelen ser personas muy sociables a las que les gusta salir con sus amigos, viajar e ir al cine.

Eres uno de los nuestros si ...

...te gusta trastear con el Diseñador de Casas Plus, conectarte al Gestor de Contenido para ver si han colgado nuevas casas y objetos, visitar webs de otros diseñadores para descargar sus obras.





Simjugador tipo 2

Los gamberros

Nosotros que pensábamos que a la mayoría de los jugadores les gusta cuidar a sus Sims y ayudarles a ser felices en todos los aspectos de su vida... ¡Y resulta que casi todo el mundo se lo pasa en grande convirtiendo su existencia en un infierno! ¿Pero es que no os dan ninguna pena?

Este tipo de jugador disfruta encontrando nuevas y retorcidas formas para que sus Sims muera o caigan en la depresión. Pero ojo que no siempre son tan sádicos y hacer el gamberro no significa maltratar a los Sims: los hay que se recrean con locuras tan divertidas como buscarle diez novios a su Sim favorita, intentar casar a un Sim guarrete con uno pulcro o conseguir que un Sim obeso alcance el nivel 10 en la carrera de Atleta... Y el mismo proceso se aplica al diseño de personajes: mujeres calvas, esqueletos andantes o monstruos de todos los aspectos. Por probar que no quede, ¡es muy divertido!

Suelen ser personas bastante activas que siempre tienen que estar haciendo algo y a las que les encanta practicar actividades físicas, mejor si es al aire libre. Y por cierto, este parece ser el único grupo en donde los jugadores chicos son mayoría... ¡Eso sí que es mala fama comprobada y lo demás son tonterías!

Eres de los nuestros si...

...te gusta "maltratar" a tus Sims, buscar en la red los personajes más estrafalarios, hacer locuras en el modo Construir y darle caña a los opuestos. ¿Un sim divorciado viviendo con sus siete ex-suegras? ¡Genial!





Simjugador tipo 3

Los sociales

Cómo puede alguien pensar en maltratar a un Sim ¡Si es que son tan reales y tan monos! Los representantes de este grupo hacen todo lo posible para que sus Sims sean lo más felices posible. Les gusta relacionar a unos con otros y, sobre todo, fomentar los romances, organizar bodas y tener niños. ¡Cuantos más mejor, nada como una familia numerosa! Suelen mantenerse fieles a la misma familia de Sims y no cambian demasiado. Son los únicos jugadores que controlan a un Sim desde que nace hasta que muere de viejo. ¡Nada de abandonarlo a su suerte!

También les gusta crear historias con el álbum de fotos para componer la crónica de la vida de sus Sims y compartirla con otros muchos fans con sus mismas inquietudes en la web oficial. Le cogen mucho cariño a sus personajes y les encanta ver que la vida que llevan es lo más feliz posible. Y, por supuesto, por el contrario, sufren si su Sim lo pasa mal, sea con un simple mal de amores, un contratiempo cualquiera y... qué decir de la muerte de su querido Sim, ¡menudo disgusto!

Eres de los nuestros si...

...te gusta pasar las horas con el Creador de Sims, revolver la sección de ropa de las zonas de descarga, diseñar Sims que se parecen a personajes reales y hablar de la vida de tus Sims con otros jugadores.



Simjugador tipo 4

Los impacientes

No queremos olvidarnos de los fans de los videojuegos que aún no conocen Los Sims™ o sí lo conocen pero no han sabido sacarle el máximo provecho. Suelen ser aficionados a otros géneros, principalmente los juegos de acción, o que tienen poco tiempo para jugar y no se sienten atraídos por los simuladores de vida en donde los personajes tienen que hablar mucho. ¿Qué es eso de que las partidas pueden durar semanas o meses? ¡Yo no tengo tanto tiempo! Les gustaría ver resultados más rápidamente en lugar de jugar con un objetivo a largo plazo.

Al final, lo que más les gusta es construir casas pero eso de dirigir la vida de un Sim desde que nace hasta que muere, teniendo en cuenta tantas cosas como su trabajo, sus amores, su vida familiar... lo ven demasiado complicado, son demasiadas cosas. ¡Ellos se lo pierden!

¡Uff! ¿Qué hay que hacer aquí? ¿Dónde está el final? Con tantos juegos y tantas expansiones distintas estoy un poco perdido...

Los Sims, los Sims... A mi me han dicho que es un juego para chicas ¿Eso no es como el Gran Hermano en el PC?





Eres de los nuestros si...

...te gusta ver a otras personas jugar con sus Sims, activar los trucos para conseguir dinero infinito y poder comprar todo de golpe, descargar casas completamente amuebladas y odias descargar casi nada de internet ¡Con lo que trae el juego tiene suficiente!

¡un juego para todos

El juego es el mismo, las herramientas y el punto de partida funciona igual para todos, pero cada jugador los adapta a su forma de entender el universo Sim.

Y LO MEJOR DE TODO es que al compartir sus creaciones, unos y otros se ayudan entre sí para multiplicar la diversión. Un Constructor descargará una familia de un jugador Social para ponerla a vivir en su casa sin preocuparse por bodas o criar hijos. Al tiempo, un Gamberrete puede bajarse una casa alucinante del Constructor porque a él le aburre edificar y centrarse en idear perrerías para sus inquilinos. ¡La diversión no termina nunca!



Jugadores constructores



Arquitectura amateur. Los constructores tienen el Diseñador de Casas Plus y mil elementos de decoración, tanto oficiales como de los fans, con los que diseñar casas tan complejas y espectaculares como quieran.

Jugadores sociales



La familia feliz. Un jugador Social necesita de expansiones como «Noctámbulos», que añade medidores sociales, y «Abren Negocios», con juguetes nuevos para los niños y la opción de que abran su negocio en el jardín.

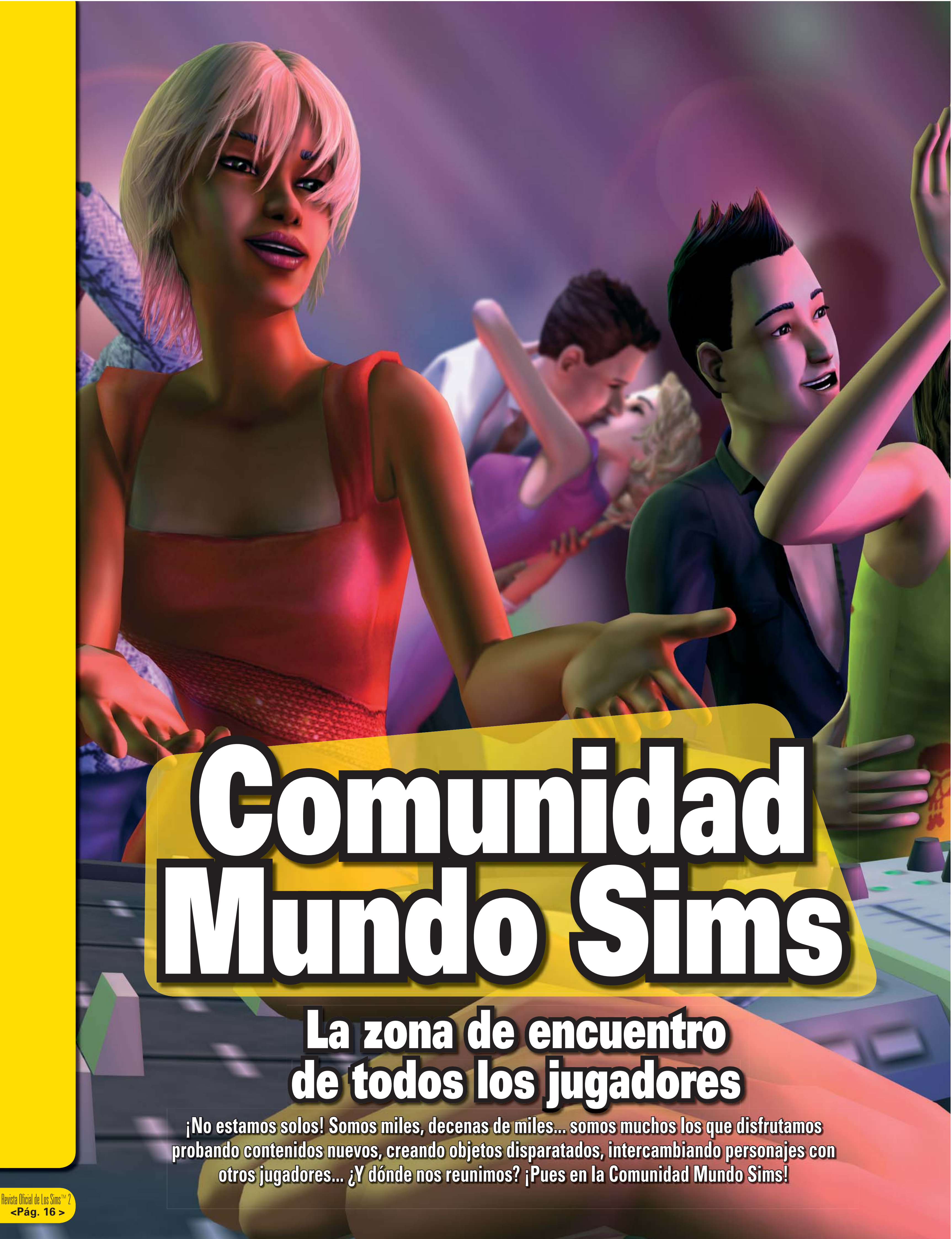
Jugadores gamberros

Nada como un buen susto. Hay pocas cosas más divertidas que ver a un Sim pegar un bote. Además de los sustos, el mejor recurso para un gamberrete es el de retorcer, deformar y estirar las reglas del propio juego.

Jugadores impacientes



¿Qué está pasando? Los jugadores ocasionales necesitan objetivos concretos y lo mejor para ellos es que disfruten de algún minijuego, una reunión social o cumplan alguno de los pequeños objetivos del juego.



Comunidad Mundo Sims

La zona de encuentro de todos los jugadores

¡No estamos solos! Somos miles, decenas de miles... somos muchos los que disfrutamos probando contenidos nuevos, creando objetos disparatados, intercambiando personajes con otros jugadores... ¿Y dónde nos reunimos? ¡Pues en la Comunidad Mundo Sims!





El buzón de los fans

¿QUÉ TE CUENTAS? Lo que quieras porque éste es tu sitio: sugerencias, consultas, súplicas, peticiones, opiniones... aquí es donde vosotros sois los auténticos protagonistas.



Actualidad Web

¿QUÉ PASA EN LA RED? Un montón de cosas ¡y tú sin enterarte! Gracias a esta sección, ninguna de las mejores webs sobre Los Sims™ cambiará una sola letra de lugar sin que tú lo sepas.



Desafíos

¿CREES QUE DOMINAS EL JUEGO? Pues tendrás que demostrarlo aceptando cualquiera de nuestros desafíos y enviando la prueba de que lo has superado... ¡o mandando tu propio reto!



Menudos artistas

¿TE GUSTA LO QUE VES? No sólo te mostramos un montón de creaciones de los fans de Los Sims™ sino que estamos deseando mostrar las tuyas. ¡Tú también eres un artista!



¡Las primeras cartas!

El buzón de los fans

¡Participa

¿Tienes algo que contarnos sobre los Sims? Una duda, un secreto, un deseo... Escribe al buzón de la Comunidad, y compártelo con todos los fans. Si nosotros no podemos resolver tu problema... ¡Quizá ellos lo hagan!

revistasims@axelspringer.es
Revista Oficial de Los Sims™ 2
c/Los Vascos, nº 17
C.P. 28040. Madrid.

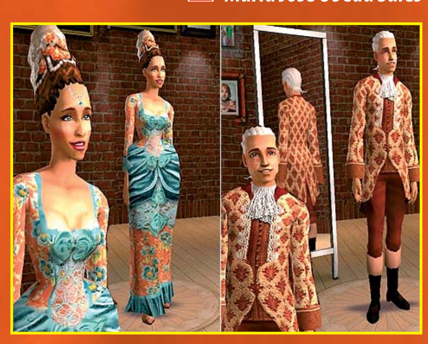
Jugar a «Los Sims™ 2» es una experiencia inolvidable: no dejes que ninguna duda, malentendido o dificultad inesperada te lo impida. Aquí tienes un buzón abierto para que nos cuentes todo lo que quieras. ¡Aprovéchalo!

¡La carta

¿Así será Los Sims™ 3?

P. ¡Hola a todos! Me gustaría dar dos sugerencias para un posible «Los Sims™ 3»: en primer lugar, sería hacer un juego como los Sims actuales pero ambientado en diversas épocas de la historia y en un posible futuro. Cada barrio podría ser de una época distinta (la prehistoria, la Edad Media, la Roma antigua, la Francia de la Revolución, el futuro en el espacio...) cada una con sus costumbres, formas de construir las casas, accesorios, vestidos de la época... Y la segunda es más o menos parecida a la primera, pero en vez de con épocas de la historia, hacerlo esta vez con países del mundo . Cada barrio podría ser un país o zona geográfica determinada (Lejano Oriente, Norteamérica y Sudamérica, Rusia, Sáhara, España, China, África, India...) y cada uno tendría sus costumbres actuales, formas de vida, vestuarios típicos, casas...

María José Úbeda Sales



R. ¡Estupendas ideas! A los muchachos de Maxis les encanta escuchar las sugerencias y preferencias de los jugadores, y muchas de las novedades que podemos disfrutar en cada expansión de «Los Sims™» han sido incluidas para satisfacer las peticiones de miles de jugadores de todo el mundo. Nos encargaremos de que las interesantes sugerencias de María José lleguen hasta los creadores del juego y aprovechamos para deciros que también nos gustaría escuchar las de todos vosotros. ¡No dejéis de escribirnos y contarnos cómo os gustaría que fueran los próximos juegos y expansiones!

¡QUIERO UNA NAVIDAD PARA MIS SIMS!

P. ¡Hola a todos! He tenido un mosqueo muy grande... Han sacado un ``booster pack´´ (pack de objetos) con la temática de Navidad en muchos sitios menos en España. Bueno, sí que ha salido pero en un paquete de una edición especial y junto al juego original. Lo han puesto por Internet para descargarlo pero a algunos sus madres no les dejan utilizar las tarjetas de crédito ¿Por qué no lo han sacado en España en un CD? ¿Cabe la posibilidad de que venga con vuestra revista... algún día lejano? Gracias por escucharme.

DecapV

R. Vaya, vaya, amigo DecapV... ¡Tenemos una sorpresa para ti! Seguro que a estas alturas habrás comprobado que en nuestro CD incluimos... ¡El pack Navdad al completo! Era una pena que muchos fans no pudieran hacerse con este sensacional conjunto de más de cuarenta objetos navideños. Con el CD de este número de tu Revista Oficial de Los Sims™ 2 cumplimos uno de los mayores deseos de la comunidad de jugadores españoles. ¡A colocar guirnaldas!



NADIE SE ACUERDA DE LOS SIMS 1

P. ¡Hola simmaniáticos! Ya se que todo el mundo está jugando a «Los Sims™ 2» pero, ¿qué pasa con los fans de «Los Sims™ 1»? Ya no hay descargas, ni trucos, ni nada... ¿Existen todavía páginas webs en español donde podamos descargarnos gratis objetos, skins, casas o cualquier otro tipo de material?

Laura Lora



Un juego que nunca se acaba. Siempre encontrarás algo nuevo que hacer en este juego y como dice una de nuestras lectoras, es todo un mundo maravilloso por descubrir.



R. Bueno, es ley de vida... Los jugadores de «Los Sims™ 1» se van pasando a «Los Sims™ 2», pero aún encontrarás descargas en sitios como **Sim Extremos** ó **SIMobiliaria**:

» *simsextremos.com*
» *simobiliaria.iespana.es/*

LA REVISTA IDEAL

P. ¡Hola! Me llamo Nayra, tengo 20 años y soy de Barcelona. El otro día me llevé la sorpresa al descubrir una revista dedicada a mi juego preferido, «Los Sims™ 2». Llevo jugando desde el primer juego y desde entonces nunca me he cansado de jugar y jugar. Yo nunca he sido muy "viciada" a los videojuegos, pero con los Sims es otra cosa... Son todo un mundo maravilloso por descubrir y gracias a todas las comunidades de fans es un juego de nunca acabar.

Siempre pensé que sería genial encontrar un sitio con tutoriales, trucos, descargas, ideas, links, retos, noticias, dudas... ¡Lo que no me esperaba era encontrarlo en una revista! La idea es maravillosa, sobre todo para aquellas



personas que no tienen Internet. Os animo a seguir en la línea del primer número... ¡A ver si hay suerte y es todo un éxito!

✉ *Nayra*

R. Muchas gracias por tus ánimos, nosotros también esperamos que la revista sea un éxito pero lo que más nos importa es estar a la altura de vuestras expectativasy por eso es muy importante que nos digáis lo que os gusta y lo que no para que número a número podamos avanzar juntos. Gracias de verdad.

¿LOS SIMS JUEGAN MEJOR QUE YO?

P. ¡Hola! me gustaría saber por qué cuando manejas a varios sims y dejas a algunos que hagan lo que quieran, ellos siempre tienen el humor y las necesidades bien pero los que yo manejo no. ¿Es normal que cuando los dejo vivir por su cuenta vayan mejor?

✉ *Merce*

R. Los Sims son bastante listos así que, si los dejas a su aire, se preocupan por cubrir sus necesidades, pero al azar. Nuestro consejo es que controles a familias de uno o dos miembros hasta coger el truco al juego. Si te molesta que los Sims "libres" sean tan listos, impide que hagan cosas por su cuenta desactivando la opción "Libre Albedrío" que está en el menú **Opciones de Juego**, en el **Panel de Control**.



¿Dónde queda la diversión? Con programas como «InSIMenator» conseguirás con un sólo clic y sin esfuerzo obtener aquello que más desees, pero... ¿dónde está la gracia del juego entonces?

¡NO ENTIENDO NADA!

P. Tengo varias dudas a las que llevo dando vueltas mucho tiempo y que me están volviendo loco. A veces, cuando me descargo personajes veo que llevan una cosa llamada "meshes", pero no sé que son exactamente ¿Cómo se utilizan?

Algo parecido me pasa con un aparato del que hablan en varios foros, el "InSIMenator". ¿Ese "mod" es seguro? ¿De dónde se puede descargar para probarlo?

¡Ah, otra cosa! Me encanta la canción de «Noctámbulos». Me gustaría saber de dónde puedo sacarla ya que he buscado por todo mi PC y no he podido encontrarla en el disco duro.

✉ *Wishu*

R. Es que eso de los "meshes"... ¡vaya palabreja! En palabras sencillas, son los esqueletos de los Sims, sobre los que se pegan las "pieles"con la cara y la ropa. Los personajes que no tienen un cuerpo estándar, como las sirenas o los hombres-lagarto, necesitan nuevos "meshes", que hay que crear con un programa de diseño 3D. Por eso, a veces, cuando descargas un personaje, tienes que bajarte unos ficheros adicionales que son imprescindibles e incluyen los famosos "meshes", que suelen tener extensión **.PACKAGE** y se copian en el interior de la carpeta **Los Sims2\Downloads**.

Para encontrar toda la música de «Noctámbulos», entra en la carpeta **Los Sims 2 Noctámbulos\TSData\Res\Sound**. Verás varios ficheros con extensión **.PACKAGE**. Cópialos a otra carpeta, cambia la extensión de las copias a **.MP3** y disfrútalos.

Por último, «InSIMenator» es un programa que cambia las condiciones del juego: te permite tener hijos al instante, ascender en el trabajo con un clic... Es una modificación no oficial y puede dar problemas de bloqueos, además de que quita toda la diversión al juego. Si aún así quieres arriesgarte, lo puedes encontrar en:

» *www.insimenator.net*.

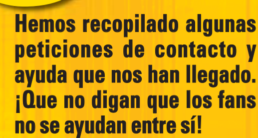


mola

- **La avalancha de e-mails** que han llegado a la redacción. Poco a poco iremos publicando los que podamos. ¡Y esto no ha hecho nada más que empezar!
- **Los ascensores de «Abren Negocios».** ¡Al fin puedes vivir en el ático sin que a tus Sims les salgan juanetes de tanto bajar y subir escaleras!
- **Que las nuevas razas de Sims** de cada expansión puedan mezclarse entre sí. ¿Has probado a manejar un alienígena zombi vampiro? O mejor aún: ¿a un vampiro robot?

no mola

- **Que, rompiendo la tradición,** Maxis no anunciara la cuarta expansión en el manual de la tercera, «Abren Negocios». ¡Nos quedaremos sin uñas de los nervios!
- **Que algunos objetos hackeados** se lancen sin las suficientes pruebas, provocando bloqueos y fallos muy serios en el funcionamiento del juego.
- **Que nadie haya inventado** una forma de llevar tus Sims y tus ropas de «Los Sims™ 1» a «Los Sims™ 2». ¡Y es que lo que no se puede, no se puede!



Hemos recopilado algunas peticiones de contacto y ayuda que nos han llegado. ¡Que no digan que los fans no se ayudan entre sí!

» Me llamo Begoña, tengo 17 años y soy de Alaquas, Valencia. Me gustaría conocer gente (en especial chicas) para entablar una sincera amistad. Me encantan «Los Sims™ 2» y quisiera que me escribieran fans del juego e intercambiar material e ideas. Begoña Sáez Cañete. C/Cid 5-10 46970 Alaquas. Valencia
P.D: Por favor, cartas escritas a mano, son más personales.

» Se necesita socio/a para hacer una web de «Los Sims™ 2», da igual que no tengas mucha idea yo te lo explico todo. Me llamo Carlos Martínez y mi email es *carlosm@reterioja.com*. Si tenéis Messenger, estoy en *carlosm@reterioja.net*

» ¿Alguien puede ayudarme? He encontrado en **SimsSisters** un peinado de rastas largas para hombre, pero en infantes es diferente. ¿Qué puedo hacer para que las rastas cortas de infantes las lleven el resto de Sims?
Juan López Fernández





Nos gusta hablar Simlish

El lenguaje de los Sims, el Simlish, es un lenguaje usado también en juegos como «SimCopter», «Sim City 4» y «Sid's Meier Golf». Los estudiosos dicen que tiene raíces latinas y suena a una mezcla de italiano, checo y japonés. Fue creado por Stephen Kearin y Gerri Lawlor y las únicas palabras con significado oficial son:

- **Dag Dag:** Adiós.
- **Chumcha:** pizza.
- **Nooboo:** Bebé.

Algunos fans han conseguido traducir otras frases:

- **¡Kailora! Pukalarado!:** ¡Eh tú! ¡Tengo hambre!
- **Mistufah! Estooflar!!!? :** Esto no me deja pasar. ¡Por favor muévelo!
- **Shoshu:** Adiós.

El paraíso de los fans
¿Qué se cuece en Internet?



Internet es un constante torbellino de nuevo contenido para incluir en tus partidas, en donde todos los días nacen y mueren docenas de nuevos lugares de fans. ¡Echa un vistazo a estas propuestas!

¡Participa

¿Tienes una página sobre «Los Sims» que quieres dar a conocer? ¿Has diseñado alguna casa o personaje que quieres compartir? No lo pienses más: envíanoslo al buzón de la Revista Sims, para que lo publiquemos en la Comunidad del próximo número. ¡Miles de fans te lo agradecerán!

revistasims@axelspringer.es
Revista Oficial de Los Sims™ 2
c/Los Vascos, nº 17
C.P.: 28040 Madrid.

Descargas estrella

Abren esta sección de la revista las webs que nos ha llamado la atención por su originalidad o calidad de contenido. Pero siempre damos prioridad a vuestras propuestas. ¿Conoces descargas alucinantes que quieras compartir?



La "boutique" de Los Sims

A LA ÚLTIMA MODA. Lo que más les gusta a las seguidoras de «Los Sims™ 2» es cambiar de ropa a sus criaturas. ¿Será porque ir de compras es gratis? El caso es que en Sims Boutique encontrarás todo tipo de ropa, exquisitamente diseñada, y para cualquier ciclo de edad.

» *www.simsboutique.com*



Pecas y lunares

LOS SIMS MÁS REALES. La web Helaene se ha propuesto que sus Sims se parezcan lo máximo posible a la realidad. Por eso ha diseñado rostros con pecas y lunares, cejas más realistas y sensuales pintalabios. Además, pieles y facciones de nuevas etnias no incluidas en el juego.

» *www.helaene.com*



Sims famosos

EL VECINDARIO DE LAS ESTRELLAS. Si te gusta verte rodeado de famosos en esta web italiana encontrarás versiones Sim de cantantes, actores, políticos y futbolistas: Eminem, Orlando Bloom, Angelina Jolie, y muchos más. ¡Menuda pasta en guardaespaldas!

» *www.adrak.it*



Caravanas bohemias

PARA HIPPIES RECONVERTIDOS. Si te gusta vivir a tu aire, en pleno contacto con la naturaleza, cambia la tradicional casa por una caravana completamente amueblada. Sólo es apropiada para solteros o parejas a las que no les importe vivir "apretados"...

» *www.caravanshopsims2.com*



Nuevas (y románticas) descargas oficiales

Cada pocas semanas, EA ofrece nuevo contenido en forma de nuevos personajes, objetos y elementos decorativos. Echa un vistazo a las últimas novedades disponibles para tus Sims...

En fechas especiales –Navidad, Halloween, vacaciones–, Maxis suele regalar a los fans colecciones temáticas que le dan un toque especial a tus partidas. En el pasado Día de los Enamorados no faltaron un buen puñado de acaramelados obsequios: un bonito osito de peluche, unas antenas con forma de corazón para poner en la cabeza, gafas con forma de... sí, lo has adivinado... ¡corazón! Y hasta un simpático póster para colgar en la pared. Todo ello está incluido en nuestro CD para que lo disfrutes inmediatamente, pero de todos modos, no te olvides de visitar con frecuencia la página oficial de Los Sims™ 2, para sorprenderte con todo tipo de jugosas descargas.

» thesims2.ea.com

Aquí hay "tema"

Viaje en el tiempo: feria medieval

Tras viajar al espacio en el número pasado, volvemos la vista al pasado con otra descarga temática: un mercadillo de la Edad Media.

Si tienes en mente organizar una fiesta en el jardín, o has comprado la expansión «Abren Negocios» y deseas montar una tienda al aire libre, Brasstex te ofrece hasta 12 objetos independientes que podrás instalar a tu gusto para crear tu propia feria medieval: tiendas de campaña, carros de comestibles, estandartes, carpas y toda clase de mobiliario para levantar un restaurante o una barbacoa. ¡Dale un toque distinto y exclusivo a tu jardín con esta espectacular decoración temática!

» www.modthesims2.com/showthread.php?t=52997



¡Manos a la obra

¡Ponle un chupete a tus bebés!

En nuestra cruzada por conseguir que los Sims se parezcan a nosotros hasta en los más mínimos detalles, hemos descubierto el trabajo de un forero de la web Mod the Sims 2, llamado Boblishman, al que se le ha ocurrido algo tan obvio como poner chupete a los bebés. Parecen más monos, pero que no te engañen las apariencias: siguen siendo igual de gamberros y revoltosos. Descargar e instalar los chupetes es muy sencillo pero vamos a realizar además un sencillo tutorial.

» www.modthesims2.com

Paso a paso

1. Entra en la siguiente web: www.modthesims2.com/showthread.php?t=131402 Al final de la página, pincha en el fichero BOBL_PACIFIER-DUMMY.ZIP para descargarlo.
2. Descomprime el fichero con un programa como «WinZip» o equivalente, y copia los ficheros que contiene a la carpeta MisDocumentos\EA Games\Los Sims 2\Downloads.
3. Pon en marcha «Los Sims™ 2» –funciona con el juego y todas las expansiones–, entra en un barrio, y accede al Creador de Sims.
4. Pincha en el botón para crear un bebé –debes crear un adulto que lo cuide–. En el paso 4, accede a la sección de Gafas: ahí está el chupete. El bebé lo llevará todo el día y no influirá en su comportamiento. Además, es útil para diferenciar gemelos o niños muy parecidos.





A nuestra redacción ha llegado una avalancha de e-mails -y alguna carta- en donde los lectores nos recomendáis vuestras páginas favoritas.

En español



» STREET CHICERS
Carmen nos presenta Street Chicers, su página web, que está dedicada a la creación de "skins".
www.streetchicers.tk

» SIMOBILIARIA
¿Todavía juegas con «Los Sims™ 1»? Entonces entra aquí para descargar todo tipo de personajes.
www.simobiliaria.tk



» INFO SIMS
Joaquín Secreto nos destaca de esta página web los concursos de popularidad y un animado foro.
www.infosims.tk

» ACTUALIDAD SIMS
El webmaster de la web, Alfonso Pons, recomienda sobre todo sus guías y sus tutoriales.
www.actualidadsims.com



» LOS SIMS ONLINE
Bitácora especializada en descargas de "skins", moda, descargas...
www.lossimsonline.net

» SIMS OVERNIGHT
Página puertorriqueña con noticias, que además tiene un buen diseño.
www.simsovernight.net

» GOTHALO'S SIMS
Excelente lugar para descargar un montón de ropa a la última.
http://gothalo.6te.net





Webs estrella

El buzón de nuestra Comunidad se ha llenado de páginas webs recomendadas por vosotros. Hemos recopilado las más votadas e interesantes y, además, les hemos dado un tratamiento especial. Si echas en falta alguna, no dudes en escribirnos...



SimSolución

DESENFADA Y MUY DIVERTIDA. Madrewicca y Keops son los fundadores de SimSolución, una página en donde encontraréis de todo: noticias, descargas, e información. Tienen concursos y una propuesta de expansión en donde los Sims viajan a la Edad Media.

» *www.simsolucion.com*



Tecno Sims

DESCARGAS PARA TODOS. Álvaro González y Raquel Cortés nos han escrito para recomendárnosla, sobre todo por la cantidad de contenido descargable: personajes, casas, decoración, elementos... Está hermanada con Capital Sims, y en breve renovará su diseño.

» *www.tecnosims.com*



Sims Express

PUNTO DE REFERENCIA. Es una de las páginas de fans en castellano más conocidas y visitadas. Se actualiza constantemente y dispone de completa información de todos los juegos de la saga. Su foro es también muy activo, con propuestas como el concurso SimHermano.

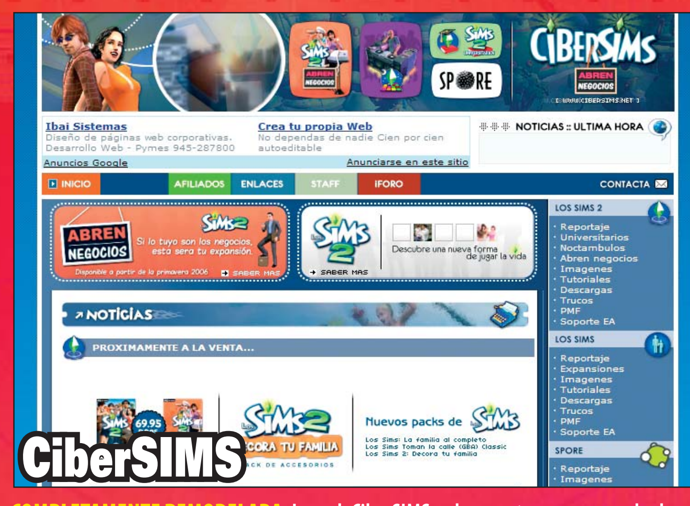
» *www.simsexpress.com*



Sims2Ville

CONTENIDO INTEGRAL. Juan David Santamaría nos recomienda esta veterana web con abundante material : noticias, trucos, imágenes, descargas, foro, etc. Destaca por su interesante colección de tutoriales y su agradable diseño que facilita la navegación.

» *www.sims2ville.com*



CiberSIMS

COMPLETAMENTE REMODELADA. La web CiberSIMS se ha puesto guapa para dar la bienvenida a «Abren Negocios». El cambio es espectacular ya que el nuevo diseño es muy profesional. Nuevo sistema de descargas, secciones de dudas... ¡y mucho más!

» *http://cibersims.es*



Capital SIMS

ACTIVA COMUNIDAD. Capital Sims es uno de los portales españoles dedicados a los Sims más populares. Se trata de una megacomunidad consagrada a todos los juegos de Will Wright. Visita su foro y no te pierdas reportajes como el de la historia de Maxis.

» *www.lossims.capitalsimcity.com*



¡Socorro! ¡Hay una bruja en mi jacuzzi!

Si quieres espantar a los ladrones, nada mejor que adoptar a unos simpáticos "monstruitos" para que se paseen por el jardín. ¡Éxito garantizado!

Una de las posibilidades más divertidas de «Los Sims™ 2» es incluir en el barrio a los cientos de estrafalarios personajes que circulan por la Red. ¡Hay miles de ellos para elegir!
En esta ocasión, ha llamado nuestra atención la web MonsterParty Sims 2, una página que se dedica a diseñar simpáticos monstruos para alegrar la vida de cualquier familia. De momento, ofrece para descargar una adorable brujita, una "faraona" de ultratumba, una vampira y una moderna zombie. Y para que no falte de nada, también ofrece distintos modelitos a juego con el personaje.
Si te animas a descargarlos, no te olvides de bajarte todos los ficheros Mesh asociados. Todo el contenido debe copiarse a la carpeta Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2\Downloads.

» monsterparty.shannanigan.com

¿Dónde están Sally y Jack?

Los protagonistas de la genial película de animación "Pesadilla antes de Navidad" aparecieron fugazmente en algunas pantallas del primer número de la Revista Oficial de Los Sims™ 2.

Guillermo Serrano Amat nos ha enviado un e-mail preguntándonos dónde se pueden conseguir. Como vuestros deseos son órdenes, en el siguiente enlace encontraréis a Jack Skellington y a Sally Ragdoll en versión Sim. Cada fichero ocupa 4 Megas y está en formato RAR, así que tendréis que descomprimirlo con «WinRAR» o cualquier programa que acepte el formato RAR. Haced un doble clic en el archivo con extensión SIMS2PACK para instalar el personaje. Si hay algún archivo con extensión .PACKAGE, copiadlo a la carpeta MisDocumentos\EA Games\Los Sims 2\Downloads. Poned en marcha el juego, entrad en el Creador de Sims y buscad a Sally y Jack en la sección de personajes personalizados –tienen un asterisco en la ficha.

» forums.modthesims2.com/showthread.php?t=90802





¡Lo último

Casas extremas

Las herramientas de creación de nuevo contenido de «Los Sims™ 2» son tan poderosas y, al mismo tiempo, tan sencillas y divertidas de manejar que no pasa un día sin que nos quedemos con la boca abierta ante la cantidad y espectacularidad de los nuevos desafíos que nos proponen aficionados desde todas partes del mundo.

Entre todas las personalizaciones que se pueden llevar a cabo la construcción de casas es, después de los personajes, la más popular. A fin de cuentas, es donde viven los Sims, pasan la mayor parte de su tiempo y también es un entorno lleno de opciones y modificaciones posibles.
Para añadir un poco de "picante" al asunto, hemos seleccionado tres casas alucinantes que os propondrán nuevos retos. Vosotros decidiréis si queréis asumirlos o no ¡Anímate y atrévete a ejercer de arquitecto!

Viviendas para aventureros

» **FARO MARÍTIMO**
Una casa de nueve pisos en forma de torre, completamente amueblada. Las habitaciones son muy estrechas y hay que subir muchas escaleras. ¡Pobre del que viva en el ático! Requiere «Noctámbulos».

» www.modthesims2.com/showthread.php?t=133501

» **CASA CHAMPIÑÓN**
Siéntete como el fontanero Mario –o la Princesa Peach- viviendo en esta bonita casa de doble edificio, con techos transparentes en forma de champiñón, y un bonito lago atravesado por dos puentes. Requiere «Universitarios».

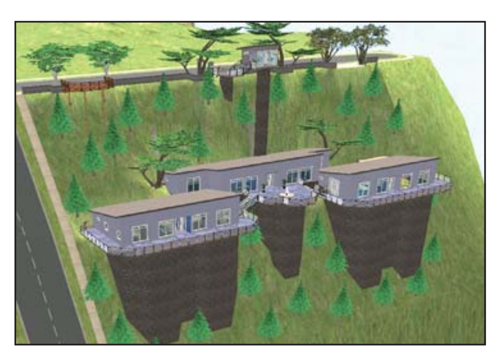
» forums.modthesims2.com/showthread.php?t=133092

» **CASA COLGANTE**
Impresionante morada construida en la pared de un barranco. Ten cuidado porque la foto engaña ya que no utiliza un ascensor para bajar a la casa, sino un truco de escalera invisible. Es posible que el juego no te permita colocar un terreno tan inclinado, en cuyo caso tendrás que hacer la correspondiente modificación en la configuración, tal y como se indica en las instrucciones. Requiere «Noctámbulos».

» forums.modthesims2.com/showthread.php?t=131878







Las webs de los fans

Ahí fuera existen miles de páginas en inglés con mucho contenido interesante. Si dominas el idioma de Shakespeare no te las pierdas...

En inglés



» **THE SIMS 2 STARPAGE**
El lector Valle Domingo nos recomienda esta web repleta de enlaces.
http://thesims2.jouwpagina.nl



» **PRINCESS SIM**
Todo el glamour de la realeza en tu barrio Sim.
www.princess-sims.de.vu



» **DIAMOND SIMS**
Decoración, objetos, casas.
www.diamondsims.com



» **TRIBECCASIMS2**
Suelos y paredes.
www.tribeccasims2.com



» **SIM NAMES**
¿Necesitas nombres para tus Sims? Pues aquí los tienes...
www.alturasforums.com/simnames

» **THE SIMS ZONE**
Noticias, descargas, y un foro.
www.thesimszone.co.uk

» **BRITANNICA DREAMS**
Historias y películas.
www.britannicadreams.com



¡Acepta el reto!

Desafíos para todos

¿Los Sims no tienen secretos para ti? ¡Venga ya! Aquí tienes un montón de nuevos escenarios, incluidos en el CD, para que te pongas a prueba.

¡Participa

¿Se te ha ocurrido un desafío capaz de fundir las neuronas al más experto jugador de «Los Sims™ 2»? No te lo pienses más: envíanoslo para que lo publiquemos en el próximo número.

revistasims@axelspringer.es
Revista Oficial de Los Sims™
c/Los Vascos, nº 17
C.P. 28040. Madrid.

Quien diga que domina todos los secretos de los Sims, miente. Así de sencillo. Los Sims improvisan, cambian de estrategia.... Y a veces, llegan a ser muy cabezotas... O malintencionados.... O unos bromistas... Aunque juegues cien veces en una misma casa y con los mismos personajes, no encontrarás dos partidas iguales. Y lo mejor de todo es que, haciéndolo bien o mal, siempre te divertirás. Lo que nosotros te proponemos es una serie de desafíos en donde las cosas, al principio, no pintan muy bien. Tienes ante ti una situación un poco "peculiar" (o divertida, o esquizofrénica, quién sabe), que debes intentar resolver. ¿Quieres intentarlo?

¿QUÉ ES UN DESAFÍO?

En esta sección encontrarás diferentes retos. Cada uno se desarrolla en un escenario y está sujeto a unas reglas. Muchos de estos desafíos están en el CD, para que puedas instalarlos en el juego e intentar resolverlos. No te olvides de capturar imágenes con la función de cámara (tecla C) y enviárnoslas explicando cómo has resuelto el reto. También hemos preparado diversos desafíos de construcción: edificar una casa o una zona recreativa, usando ciertos objetos y materiales. ¡A qué esperas para ponerte a prueba!



Búscalos en el CD

¿Cuestiones técnicas?

La instalación de los desafíos

EN EL CD QUE ACOMPAÑA A LA REVISTA encontrarás una sección dedicada a los Desafíos. Allí se almacenan los ficheros que contienen los retos. Verás que tienen la extensión .SIMS2PACK. Por ejemplo, DESAFIO1.SIMS2PACK. Para añadirlos al juego, haz doble clic en el archivo y se instalará en el Cajón de Solares y Casas de la Pantalla de Barrio. Comprueba en la ficha si se trata de una casa, una zona recreativa, una universidad, un centro urbano, o una tienda, y muévelo del cajón a la zona correcta del barrio. Ya sólo queda superar el desafío. ¡Mucha Suerte!

¡Reto superado! ¿Y ahora qué?

MIENTRAS RESUELVES EL DESAFÍO, acuérdate de capturar imágenes de los momentos más interesantes, con la tecla C. Una vez completado el reto, sal a la pantalla de barrio grabando la partida, pincha en el solar, y pulsa el botón Empaquetar solar. En pantalla aparecerá la carpeta en donde se ha guardado el fichero con extensión .SIMS2PACK que es el que nos tienes que enviar.

Reto nº 1
El Príncipe tiene que ser padre





La realeza de SimCity

Erase una vez hace mucho, mucho tiempo, un castillo habitado por el Rey SimCorona, la Reina SimCorona y el Príncipe SimCorona. Tom Hopkins, su fiel mayordomo, les atendía. El único objetivo de los SimCorona es asegurar la dinastía. Para ello tienen que criar al Príncipe y, cuando sea adulto, encontrarle una novia, con la que debe casarse, tener un hijo y así asegurar la descendencia.

Pero claro, la Familia Real no es una familia normal: cada vez que les apetece salir de paseo no pueden ir solos, tienen que llevar al mayordomo o algún amigo. Y ninguno puede tener un trabajo fuera de casa, ni siquiera el mayordomo. Como el dinero se agotará rápido, sus majestades tienen que hacer amistades e invitar a gente a vivir al castillo, que serán los que trabajen y traigan el dinero a casa.

Por último, otra dificultad adicional: ni el Rey ni la Reina pueden criar a su hijo. Tendrán que contratar a una niñera que trabaje durante las 24 horas del día. ¿Conseguirán salir adelante sin trabajar? ¿Podrá el insoportable Príncipe echarse novia y asegurar la dinastía de los SimCorona? ¡Acepta este interesante desafío!

Las reglas del juego

Objetivo del desafío
- Conseguir que el Príncipe se convierta en Rey. Para ello debe estudiar en un colegio privado, encontrar novia y casarse.
- El Príncipe debe tener un hijo (varón o mujer) para asegurar la dinastía.

Condiciones de inicio
- Un impresionante castillo de tamaño 6x5 completamente decorado y amueblado. Requiere la expansión «Noctámbulos», ya que usa objetos de dicha expansión.
- Unidad doméstica: Tres adultos en paro y un niño gruñón, serio, perezoso y pulcro.
- Cuenta corriente: 73.576 simoleones.

Reglas
- La Familia Real tiene prohibido trabajar, aunque pueden ganar dinero pintando o escribiendo novelas.
- Nunca pueden ir a las zonas comunitarias solos. Siempre tienen que ir acompañados del mayordomo o un amigo.
- Ni la Reina ni el Rey pueden criar al Príncipe. Tiene que hacerlo una niñera.
- El Príncipe tiene que ir a un colegio privado.
- La familia real tiene prohibido relacionarse con el servicio –mayordomo, asistenta, bomberos, jardinero, etc.





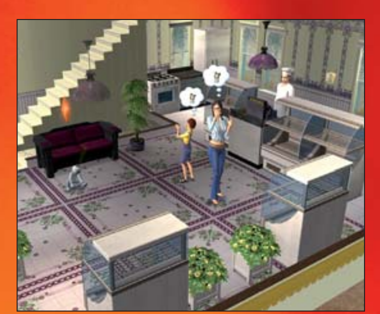
Reto nº 2
Llevar una panadería

Sólo para Abren negocios



Un negocio familiar

Si ya tienes la expansión «Abren Negocios» seguro que estás deseando sacarle provecho. Pues bien, vamos a poner a prueba tus dotes estratégicas para ganar simoleones. El matrimonio Martínez y sus dos hijos viven felices en una pequeña casa. Rigen una panadería instalada en el primer piso. No tienen muchos ahorros pero están dispuestos a trabajar duro para comprar una segunda panadería en el distrito comercial. Así, cuando se jubilen, podrán dejarles a sus hijos ambos negocios y seguir con la tradición familiar. ¡Si es que vamos a echar una lagrimilla y todo!



Las reglas del juego

Objetivo del desafío

- La familia Martínez tiene que ganar lo suficiente para comprar una segunda panadería en el Distrito Comercial. Cuando sean adultos sus dos hijos deben heredar las dos panaderías.

Condiciones de inicio

- Un casa de tamaño 2x2 amueblada. La panadería está en el primer piso y la vivienda en el segundo.
- Unidad doméstica: Dos adultos y dos niños.
- Cuenta corriente: 9.152 simoleones.

Reglas

- Durante el ciclo adolescente, los hijos deben ayudar en la panadería.
- Durante el ciclo adulto, los hijos trabajarán en las carreras Cocina o Negocios o en la panadería familiar.
- La familia debe ganar dinero como para comprar o construir otra panadería.
- Como máximo se puede contratar un empleado en cada panadería.
- En el ciclo de ancianos, los padres tienen que ceder las escrituras de las panaderías a los dos hijos.

Reto nº 3
Convertirse en alcaldesa Sim City

Las reglas del juego

Objetivo del desafío

- Betty Friedan representa a la Primera Generación. Su hija cambia a la Segunda Generación y así sucesivamente. El objetivo es que la mujer de la Cuarta Generación alcance el nivel 10 en Política.

Condiciones de inicio

- Un modesta casa victoriana de tamaño 2x3 sin amueblar.
- Unidad doméstica: Dos adultos en paro.
- Cuenta corriente: 10.123 simoleones.

Reglas

- Primera Generación: La mujer debe hacer todas las tareas de la casa. No puede trabajar fuera y, si sale de casa, debe ir siempre acompañada de su marido. Si su marido está trabajando no puede invitar a nadie a casa.
- Segunda Generación: La mujer debe hacer todas las tareas de la casa. Puede estudiar en un colegio público y trabajar en las carreras Cocina, Gandul, Medicina y Negocios, pero sólo hasta el nivel 3. Está obligada a casarse durante el ciclo de adulto y cuando lo haga debe dejar el trabajo.
- Tercera Generación: Puede estudiar en un colegio privado y trabajar en cualquier carrera hasta el nivel 5. Está obligada a casarse en el ciclo adulto, pero su marido le ayudará en las tareas de la casa (excepto limpiar) y no tiene que dejar el trabajo en el momento en que se case.
- Cuarta Generación: Es libre de hacer lo que quiera. Su objetivo es alcanzar el nivel 10 en Política para llegar a convertirse en la alcaldesa de SimCity.



Generaciones de feministas

Este reto está inspirado en una idea de fluffydevil04, del foro oficial de Los Sims™ 2. Es un homenaje a la lucha por la igualdad de derechos de la mujer. Betty Friedan es una mujer de principios del siglo XIX que sólo vive para servir a su marido: limpiar la casa sola, no puede trabajar ni tener amigas y no puede salir sin su esposo. En el momento en que tenga una hija, esa niña es una nueva generación, a la que se le aplican nuevas reglas. Tras cuatro generaciones, el objetivo final será alcanzar el nivel 10 en Política.



Por supuesto, en cada generación debe nacer una niña; si nace un niño vas a tener que seguir intentándolo hasta que llegues a obtener a toda una feminista en potencia.

¡Otros desafíos

Desafíos de construcción

Los aprendices de arquitectos tiene la oportunidad de pasar a la posteridad, resolviendo las propuestas que planteamos.



Crear una cascada

Algunos aseguran que lo han conseguido, e incluso explican cómo hacerlo, pero de la teoría a la práctica, hay un trecho. ¿Has conseguido instalar una cascada en tu jardín? ¿A qué esperas para enseñárnosla?

El museo de coches



Lo mejor de «Abren Negocios» son las tiendas. Vamos a empezar creando una sencilla pero espectacular: un museo de coches, colocados y decorados de modo que dejen con la boca abierta a los Sims. ¡Es muy fácil!

Reglas

- El solar tiene que ser de 4x4.
- Los coches deben estar resaltados, no basta con aparcarlos en fila.
- El museo debe ser un salón de exposiciones activo, con máquina Electroticket en la entrada e instalaciones para los visitantes.

El mini reto



El ascensor de la muerte

¿Sube?.... ¡O bajaaaa!

Los ascensores de «Abren Negocios» terminan con la pesadilla de subir escaleras. Puedes moverte más rápido en casas o negocios de varios pisos y no te cansas. Pero, además de bueno, es peligroso... Según cuentan algunos, cuando se dan "ciertas" circunstancias, existe una posibilidad de que el ascensor se desplome, provocando la muerte de algún Sim implicado. ¿Te ha ocurrido? ¿Tienes imágenes del desastre? ¡Envíanoslas!



Vuestras propuestas

Desafíos de los lectores

Retar a los demás es divertido, pero resolver los desafíos, lo es mucho más. Algunos de vosotros ya habéis hecho ambas cosas y en esta sección podéis presumir de vuestros logros...

¡Participa

¿Se te ha ocurrido un desafío capaz de fundir las neuronas al más experto jugador de «Los Sims™ 2»? No te lo pienses más: envíanoslo para que lo publiquemos en el próximo número.

revistasims@axelspringer.es
Revista Oficial de Los Sims™
c/Los Vascos, nº 17
C.P. 28040. Madrid.

Mientras preparábamos los retos de la página anterior, hemos visto que es tan divertido crearlos como resolverlos. Hay algo mágico en construir una casa, dar vida a un grupo de Sims creados según nuestras reglas e inventar una historia que puede estar ambientada en el pasado, en el futuro, en una película, en un libro, o en un mundo de fantasía. ¡Y qué decir de las estrafalarias situaciones!: un ladrón de guante blanco que sólo vive de noche; un Sim marchoso rodeado de Sims serios y gruñones; un Sim casero agobiado por su madre, su suegra, sus mujer y las tres cuñadas trillizas... ¡Para partirse de risa!

Búscalos en el CD

¿QUÉ ES UN DESAFÍO?

En esta sección encontrarás retos propuestos por los lectores. Cada uno se desarrolla en un escenario y está sujeto a unas reglas. Muchos los encontrarás en el CD para que los instales e intentes resolverlos. No te olvides de capturar imágenes con la función de cámara (tecla C) y enviárnoslas explicándonos cómo lo has resuelto. También puedes preparar tus propios desafíos, diseñando un escenario –una casa o solar recreativo, con unos personajes–, y creando tus historias, para que otros las completen. ¡Pon a prueba a los fans españoles!

¿Cuestiones técnicas

La instalación de los desafíos

EN EL CD DE LA REVISTA encontrarás una sección dedicada a los Desafíos de los lectores. Allí se almacenan los ficheros que contienen los retos, con la extensión .SIMS2PACK. Por ejemplo, DESAFIO1.SIMS2PACK. Para añadirlos a tu juego, sólo tienes que hacer un doble clic en el archivo; automáticamente, se instalarán en el Cajón de Solares y Casas de la Pantalla de Barrio. Comprueba en la ficha si se trata de una casa, zona recreativa, universidad, centro urbano, o tienda y muévelo del cajón a la zona correcta del barrio.

¿Cómo lo envío?

PREPARA LA CASA Y LOS PERSONAJES como para una partida normal. Con el desafío preparado, regresa al barrio, grabando la partida. Pincha de nuevo en el solar y elige Empaquetar Solar con la opción de empaquetar como archivo. Obtendrás un fichero .SIMS2PACK en la carpeta PackedLots. Ese es el archivo que debes enviarnos, indicando si has usado objetos, ropas o personajes de las expansiones, para que podamos incluirlo en la ficha.

Desafío de los fans
El Sim más seductor



Sólo para Noctámbulos

Por Santiago Domínguez

La agenda de un ligón

Nuestro primer reto, propuesto por Santiago Domínguez, nos pone en el papel de Juan Casanova, un seductor millonario que se dedica a conquistar a las mujeres que se cruzan en su camino. Juan Casanova es un Sim adulto con una gran simpatía, mucho carisma, y una elegancia exquisita. Vive en una casa de lujo adornada con los principales objetos de seducción: el salón de bar, la máquina de burbujas, el jacuzzi, la piscina... Y por supuesto, un impresionante deportivo aparcado en el garaje...

El objeto más importante es la cámara de fotos, ya que Juan tendrá que inmortalizar todas sus conquistas para demostrar que no se tira ningún farol.

¿A cuántas chicas crees que serás capaz de enamorar, sin provocar conflictos de celos y divertidas persecuciones?

***NOTA:** Para completar este desafío, el barrio en donde instales la casa del seductor Juan Casanova tiene que tener al menos 6 u 8 Sims femeninas. Si no hay suficientes, crea alguna casa con el número de chicas que necesitarás, antes de empezar a controlar a Juan.*

Las reglas del juego

Objetivo del desafío
- Conseguir que Juan Casanova seduzca a todas las mujeres del barrio y hacerles una foto con la cámara cuando las invite a cenar a casa.

Condiciones de inicio
- Un casa de tamaño 5x4 completamente amueblada con objetos de seducción. Requiere «Noctámbulos», ya que usa objetos de dicha expansión.
- Unidad doméstica: Un adulto en paro.
- Cuenta corriente: 183.648 simoleones.

Reglas
- Juan Casanova tiene prohibido buscar trabajo.
- No puede ligar con el servicio, ni con los trabajadores que vienen a casa –bomberos, pizzeros, jardineros, etc.–, ni con empleados de tiendas, restaurantes u otros negocios.
- No puede organizar fiestas en casa.
- No puede invitar a casa a nadie, salvo a sus ligues.
- No puede pasar más de 4 horas en un mismo solar comunitario.
- Debe hacer una foto a todas las chicas en cuyo icono de relaciones aparezca un corazón.





¡Prueba superada!
Muerte por satélite

Fotos del satelitazo

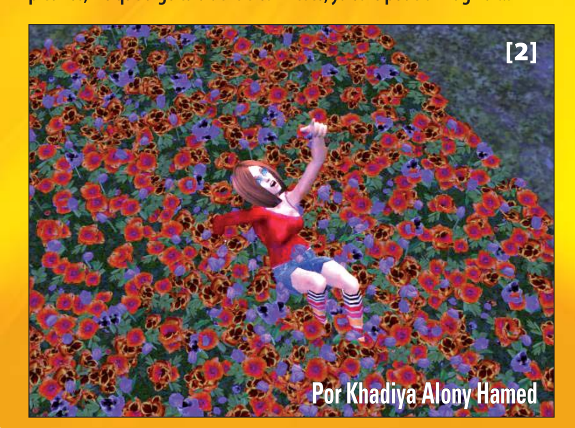
En el anterior número, os proponíamos un minireto que consistía en inmortalizar la muerte más rara que le puede acontecer a un Sim: el satelitazo en la cabeza. En efecto, cuando un Sim se pone a mirar las nubes o las estrellas, existe un 5% de posibilidades de que le caiga un satélite en la cabeza, acabando con su vida. Aquí tenemos algunos de los ejemplos que nos habéis mandado...

CATÁSTROFE EN EL JARDÍN [1]
Marianna es la autora de esta instantánea, en donde puede verse a la Muerte viniendo a recoger al pobre incauto, con el satélite aún humeante, en la acera. Tal como nos explica Marianna, el satélite se puede vender por 1999 simoleones en el Modo Comprar. ¡Menudo consuelo!

¿QUÉ ES ESO QUE SE ACERCA? [2]
Khadiya Alony Hamed nos cuenta que su Sim estaba celebrando su cumpleaños, vió que algo caía del cielo. El resto, ya os lo podéis imaginar...


[1]
Por Marianna

PUES ÉSTE NO ESTABA EN LA LISTA... [3]
A pesar del disgusto por ver palmar a su Sim favorito, Oscar P. tuvo las suficientes fuerzas como para hacerle una foto a la temible Parca, mientras buscaba a su Sim en la lista de “tareas pendientes”...


[2]
Por Khadiya Alony Hamed


[3]
Por Oscar P.

La solución es...
Un restaurante con bolera

Otro desafío del pasado número era el restaurante con bolera. Nada fácil, los restaurantes exigen un ambiente tranquilo, las boleras son ruidosas y además, había una serie de reglas. Pero aquí tienes una posible solución....

NO SE DECÍA CUÁNTAS PISTAS, ASÍ QUE DOS SERÁN SUFICIENTES. Pon una valla de jardín para separarlas del restaurante, y luces de discoteca.


EN LUGAR DE USAR ENCIMERAS, es posible construir la barra sólo con muebles de bar. Así se pueden servir zumos desde cualquier posición.

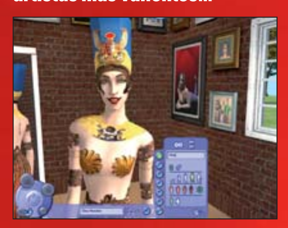

¡OBJETIVO CUMPLIDO! La cocina y las mesas, y el podio y las mesas, en zonas opuestas. El bar en una esquina, y el servicio en otra.


Y AHORA TE QUEDA LO MEJOR DE TODO: Ver cómo disfrutan nuestros Sims, cenando y jugando a los bolos. ¡Una velada perfecta!

¡! Otros desafíos

Los Sims más famosos

Diseñar un Sim desde cero no es fácil y mucho menos uno famoso. Hemos recopilado estas propuestas de lectores para los artistas más valientes...



La Familia Simpson
Omar se muere por jugar con la familia Simpson y, como él no sabe cómo diseñarla, os reta a que alguien se ponga manos a la obra. ¿Quién acepta el desafío?

El guapo Depp
Laura es una fan confesa de Johnny Depp y está deseando que alguien cree un Sim que se le parezca.

La rebelde Marizza
A Paquito López, que nos escribe desde Palma de Mallorca, le encanta Marizza, del grupo Rebelde Way, y le gustaría poder invitarla a visitar SimCity (de forma virtual, claro).

Flamencos enjaulados
Susana D. tiene debilidad por los pájaros y, aunque sabe que aún no hay mascotas en «Los Sims™ 2», le gustaría una pajarera gigante para meter a algunos flamencos de jardín.

El mini reto



Vampiros escurridizos
¡Vamos a por ellos!

Si tienes «Noctámbulos» sabrás que, inicialmente, en el Centro Urbano sólo existen dos vampiros: El Conde y la Condesa. Al morder a un Sim se crean nuevos vampiros, hasta “convertir” al 10% de la población.
Y éste es el desafío propuesto por Mónica: ¿Alguien ha conseguido ver al Conde y la Condesa, al mismo tiempo en el mismo local? Si tenéis pruebas, o queréis cazarlos cámara en mano, enviadnos una captura de los dos vampiros juntos. ¡Suerte!

Los fans más manitas

El rincón de los creadores

Tras la convocatoria que hicimos en el anterior número de la revista, muchos lectores ya se han puesto manos a la obra y han comenzado a enviarnos sus primeras creaciones. ¡Pero esto es sólo el principio!

¡Participa

¿Qué es lo que has hecho? ¿Un personaje famoso? ¿Una casa rarísima? ¿Un vestido espectacular? Sea lo que sea, mientras tenga que ver con «Los Sims™ 2»... ¡Envíanoslo y se lo mostraremos a todos!

revistasims@axelspringer.es
Revista Oficial de Los Sims™
c/Los Vascos, nº 17
C.P. 28040. Madrid.

En estas dos páginas ya podemos disfrutar de mucho contenido interesante que nos habéis hecho llegar por correo normal o electrónico. Y lo mejor de todo es que no tienes que descargar nada... ¡las casas y los suelos que ves en estas páginas están incluidos en el CD de la revista!

CASAS MUY PERSONA

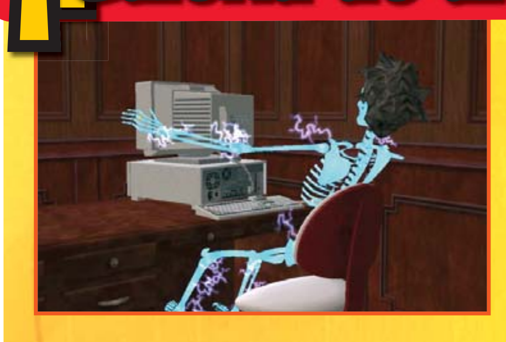
Es normal que el apartado estrella sea el dedicado a las casas y centros comunitarios, ya que hay miles de objetos para personalizar una casa. Cuesta muchas horas de trabajo "de arquitecto", diseñar una casa que sea, al mismo tiempo, bonita, amplia y esté completamente decorada. En este número incluimos algunos chalets espectaculares, tal como puedes comprobar por ti mismo fácilmente, si los instalas desde el CD. Eso sí, echamos de menos algún Sim personalizado que le de un toque original a nuestra familia... ¡A ver quien nos envía el Sim más espectacular de todos!

¡QUEREMOS FOTOS!

Otro apartado importante será El Álbum de Fotos, donde recogeremos cualquier captura que nos enviéis. La imaginación es vuestro único límite: aquí caben fotos curiosas, situaciones graciosas, dramáticas, románticas, gamberras, curiosidades, chistes, comics, manipulaciones... ¡Todo lo que se os pueda llegar a ocurrir, no os cortéis!

Por último, todos los números dedicaremos algún recuadro especial para tratar cualquier contenido original que merezca la pena. En esta ocasión, os invitamos a leer las interesantes historias de magia y amores adolescentes que ha enviado Myrh. Y, sobre todo, que no se os olvide: esta sección la hacéis vosotros así que... ¡estamos esperando todas vuestras propuestas! ■







Por Lorena Sauri Rodríguez



Por Fran Ramírez

¡Participa

Si tienes alguna pantalla graciosa que quieras enseñar al mundo... ¡la esperamos!

Ya estamos recibiendo las primeras instantáneas que nos enviáis con situaciones absurdas, extrañas, locas... de la vida de vuestros Sims, y prepararos para los próximos números ¡hay imágenes realmente divertidas!

SACUDIDA. Por ejemplo, Lorena Sauri Rodríguez nos ha enviado estas secuencias de un Sim achicharrado por un ordenador. ¿Qué estaría haciendo para recibir esta descarga?

ESCRIBIENDO DIÁLOGOS. Pero además, queremos imágenes a las que hayáis aportado algo de vuestra propia cosecha. Como Fran Ramírez, sólo le hizo falta un par de Sims charlando, unos bocadillos, y un poco de imaginación, para crearse un comic. ¡Anímate a enviarnos tus chistes!

FOTOGRAFIANDO. Si todavía no sabes capturar imágenes mientras juegas a «Los Sims™ 2» es muy sencillo: pulsa la tecla C. Después encontrarás las fotos en una de estas dos carpetas, según las expansiones que tengas instaladas: o bien en Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2\Storytelling o en Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2\Neighborhoods\NXXX\Storytelling (en donde XXX es el número de barrio. Por ejemplo, el segundo barrio tiene el número 002).

Vuestras mejores obras

Es difícil elegir cuando habéis mandado tanto y tan bueno. Para este número, unas casas alucinantes y suelos muy atrevidos. ¡Pero queremos más, seguid mandando vuestras obras!

Búscalos en el CD

Aquí tienes algunas de las propuestas que han llegado a nuestro buzón. Daniel Agustí Llop, desde Seros (Lleida), nos ha hecho llegar unos diseños de suelos muy originales, mientras que Fran Ramírez nos ha enviado tres casas realmente espectaculares y lujosas, con un diseño profesional.

Suelos originales Por Daniel Agustí

Un suelo con este diseño será cualquier cosa menos vulgar o parecido a otro del juego. Dale un toque de exclusividad a una parte de tu casa y ¡espera a ver la cara de tus visitas!



Si tienes ganas de tener una mascota en tu casa, confórmate por ahora con estas baldosas para tu suelo. En el CD encontrarás dos diseños más. ¡Pruébalos, a los Sims les encantan!

Chalets de lujo Por Fran Ramírez

Centro comunitario ideal para colocar en cualquier centro de ciudad, distrito o lugar público en el que haya un solar de 3x3 libre. Destaca por su impresionante rascacielos acristalado.



Chalet de dos pisos con cristalera frontal, terraza y piscina. La decoración es exquisita y ofrece una sensación relajante. El tamaño del solar es de 4x3 y el precio de 378.739 simoleones.



Si tus Sims no son millonarios pueden comprar esta casa de tres edificios independientes, piscina y vegetación en tono desértico. El solar es de 3x3 y el precio de 74.741 simoleones.

Historias en castellano

Magia Wicca Sims

Miriam, más conocida en la comunidad española de los Sims con el sobrenombre de Myrh, nos invita a visitar su página web para vivir las historias de Morgan, una chica adolescente que se acaba de mudar al pueblo de Widow's Vale, donde descubrirá el arte de la magia y vivirá muchas aventuras junto con sus nuevos amigos.

» **POR CAPÍTULOS.** Se trata de un comic en español muy divertido, del que ya puedes conseguir los primeros siete capítulos, y que Myrh tiene pensado continuar, al menos, hasta alcanzar el capítulo 10.

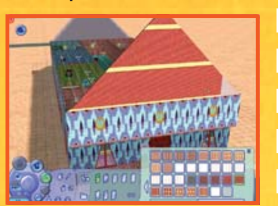
» **TU OPINIÓN.** Además de leer la historia, puedes descargar los "skins" de los personajes protagonistas, y puntuar el cómic en el foro. ¡No te lo pierdas!



» **Lo encontrarás en:** *http://es.geocities.com/magiawiccasims/*

¿Qué puedo enviar?

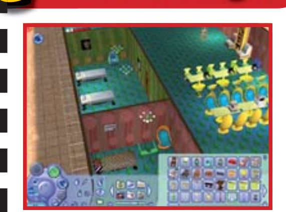
La Revista Oficial de Los Sims™ 2 tiene como objetivo poner en contacto a los fans, y que compartan sus creaciones. Por eso publicaremos cualquier tipo de manifestación artística, mientras esté relacionada con el juego. ¡No te lo pienses más y envíanosla por carta o e-mail!



Aquí van algunas ideas de lo que nos gustaría recibir:

- Dibujos, ilustraciones, o trabajos manuales relacionados con los Sims™.
- Sims completos que incluyan alguna característica especial.
- Complementos: ropa, maquillaje, cejas y ojos, peinados, sombreros, tatuajes, anillos, pendientes, "piercings", etc.
- Materiales de construcción y decoración de cualquier tipo.
- Casas espectaculares.
- Zonas recreativas, universidades y centros urbanos.
- Superficies de barrios.
- Álbumes fotográficos e historias recreadas con el editor del Modo Historia.
- Música para escuchar en la radio, videos para retransmitir por los televisores o los ordenadores.
- Películas sobre los Sims grabadas con la cámara incorporada en el juego.
- ¡Y cualquier cosa que se te ocurra!

¿Cómo lo hago?



En la mayoría de las personalizaciones que se pueden realizar con las herramientas del juego, sólo tienes que empaquetar el Sim, el edificio o el terreno que has creado, y convertirlo en un fichero con extensión **.Sim2Pack**, que puedes enviarnos al buzón de la revista. En otros, se tratará de un fichero **MP3** o **AVI**, o cualquier otro archivo informático.

Pero eso no es todo. También queremos saber más de ti. Queremos que nos cuentes cuánto tardaste en completar la personalización, los pasos que llevaste a cabo, las dificultades que encontraste, los trucos que usaste, y en qué te inspiraste para elegir tu diseño. ¡Todo!



Estrategias & Trucos

Las mejores estrategias para Los Sims™ 2 y sus expansiones

¿Tu flamante negocio no termina de despegar? ¿No consigues ligar con el chico más guapo del vecindario? ¿Se te atasca la carrera universitaria? Aquí llega la solución: estrategias y trucos para que tu personaje salga adelante en cualquier situación.

¡En esta sección!



Consejos avanzados para Los Sims™ 2

NO CONOCERÁS A FONDO el juego más divertido de todos los tiempos hasta que no te leas las estrategias avanzadas que te ofrecemos. Sigue nuestros consejos y ¡las cosas te irán mejor!



Gradúate con éxito en Universitarios

LOS CUATRO AÑOS de Universidad son toda una experiencia para un Sim: estudio, amistades, fiestas... sácale el máximo partido a tu estancia y gradúate con todos los honores.



La noche es joven en Noctámbulos

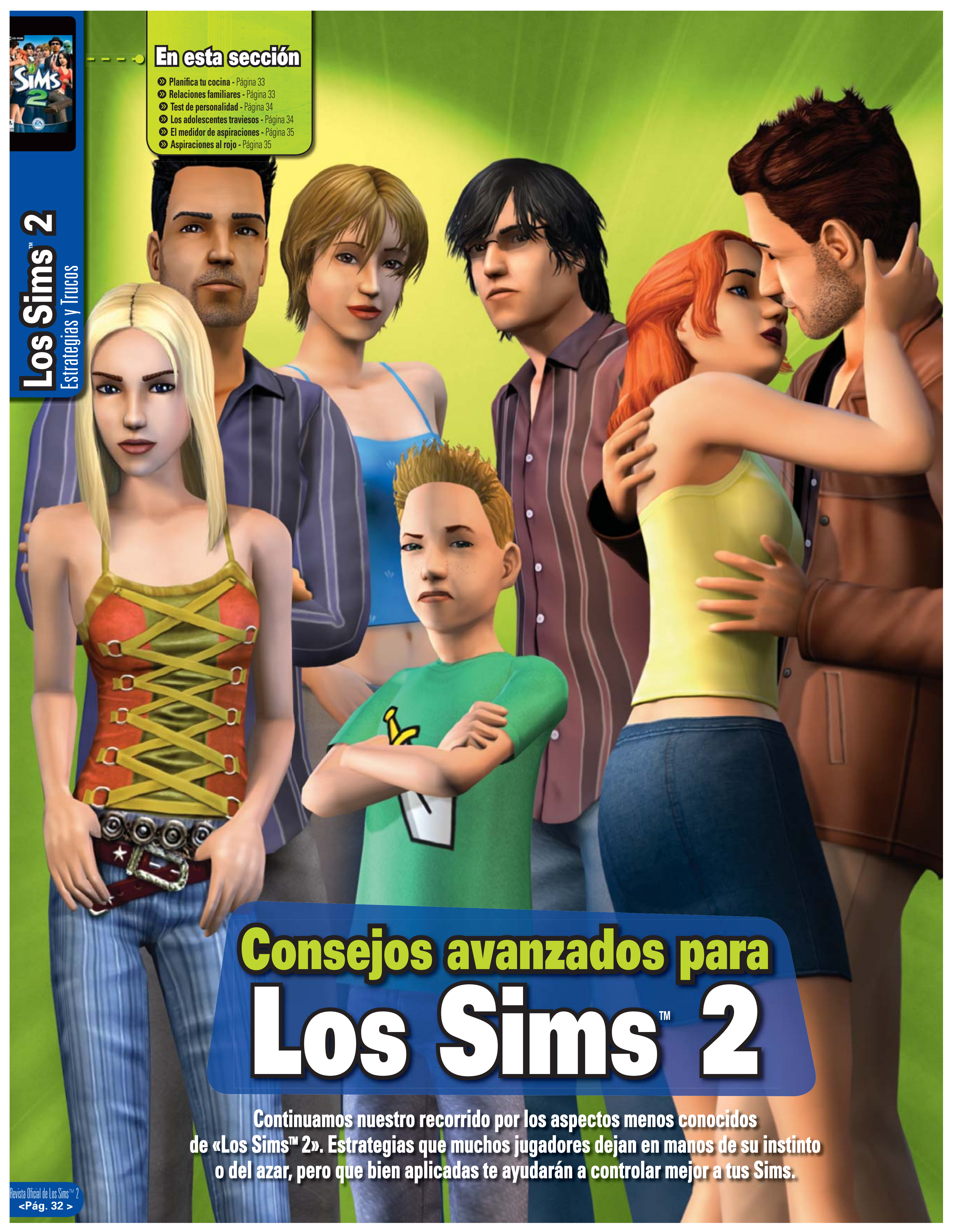
JUERGAS, COCHES Y LIGOTEO. Así es la noche en la tercera expansión del juego. Y aún hay más: vampiros, garajes, casamentera... conoce a fondo todo lo que puede ofrecerte.



El arte de vender en Abren negocios

ÉXITO PARA LOS EMPRENDEDORES. De nada sirve que en esta expansión puedas abrir tu propia tienda si no sabes llenarla de clientes y se disparan las ventas. ¡Atento a todas las claves!





En esta sección

Consejos avanzados para Los Sims™ 2

Continuamos nuestro recorrido por los aspectos menos conocidos de «Los Sims™ 2». Estrategias que muchos jugadores dejan en manos de su instinto o del azar, pero que bien aplicadas te ayudarán a controlar mejor a tus Sims.



Cómoda y funcional. Los Sims pasan mucho tiempo en la cocina, ya sea haciendo la comida, comiendo o limpiando. Un buen truco es no poner una pared, para que puedan entrar y salir rápidamente. ¡Ahorrar movimientos es ahorrar tiempo para hacer otras cosas!



En primer lugar, hay que instalar el frigorífico. Este es el único electrodoméstico culinario que usan todos los Sims, incluidos los niños.



La alarma de incendios es vital en una cocina: avisará automáticamente a los bomberos cuando se produzca un incendio.

El secreto de los buenos cocineros

Planifica tu cocina

Preparar la comida es una actividad muy popular entre los Sims, pero consume mucho tiempo. ¡Aprende a cocinar las mejores recetas en un santiamén!

» lo que hay que saber **la cocina más cómoda y eficaz**

Los Sims necesitan comer dos o tres veces al día para aumentar su necesidad **Energía**. Cocinar requiere completar unos pasos: sacar la comida, trocearla, cocinarla, servirla, etc. Si quieres consumir el menor tiempo posible, debes decorar la cocina en un determinado orden, para poder ahorrar en tiempo y movimientos.

¿QUÉ TENGO QUE COMPRAR?

Una buena cocina se planifica desde los cimientos. Colócala en una esquina de la casa con salida directa al jardín, ya que se incendia con frecuencia. Conviene que tenga un cubo de la basura cerca para reducir los paseos o el **compresor de basuras**. Para cocinar todo tipo de recetas compra estos complementos, de mayor a menor importancia: **nevera**, **cinco muebles de cocina**, **cocina**, **procesador de alimentos**, **fregadero**, **lavaplatos**, **compresor de basuras** y **alarma antiincendios**.

¿CÓMO LOS COLOCO?

Sitúa cada elemento de esta forma:

» Coloca la **nevera** en una esquina. A su lado dos **muebles de cocina**. En uno de ellos pon el **procesador de alimentos**. Al lado del segundo mueble, la **cocina**.

» Al otro lado de la **nevera** pon tres **muebles de cocina** y, en uno de ellos, el **fregadero**. En los que están más alejados del **procesador del alimentos** y la **nevera** coloca el **lavaplatos** y el **compresor de basuras**. Comprueba que hay un mueble libre entre el **frigorífico** y el **procesador de alimentos** para que puedan trocear. También es importante dejar otros dos mostradores desocupados para servir los platos y para que los Sims dejen los platos sucios. Por último, la **alarma de incendios**. Debe haber al menos dos baldosas entre ambos lados de la cocina, para que dos Sims puedan caminar sin chocarse. Si tienes espacio coloca la mesa de comedor en la cocina, para reducir el trasiego de platos.

Es un proceso que requiere varias pruebas y muchos simoleones pero, una vez terminado, los Sims reducirán a la mitad las horas que dedican a la comida. ■



Relaciones familiares

¿Por dónde empiezo?

Al crear una familia, estableces una relación entre sus miembros: quién está casado, quienes son hijos y padres, y si hay o no compañeros de piso. Pero existen reglas limitando estas relaciones...

En el árbol genealógico estableces las relaciones, arrastrando sus fotografías. Las reglas son las siguientes:

» **UN ADULTO** puede ser compañero de piso, hermano o esposo de otro adulto.

» **UN ANCIANO** puede ser compañero de piso, hermano o esposo de otro anciano.

» **UN ADULTO** puede ser compañero de piso o hermano de un anciano, pero no pueden estar casados por defecto. Eso hay que hacerlo en el juego.

» **UN ADULTO O ANCIANO** puede ser padre o hermano de un Sim de menor edad.

» **LOS BEBÉS, NIÑOS Y ADOLESCENTES** pueden ser hermanos o compañeros de piso.

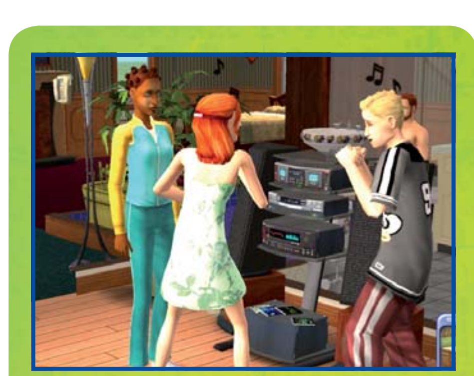
» **LOS ANCIANOS** no pueden tener hijos jóvenes –aunque en el juego sí.

» **SI HAY UN SIM ADOLESCENTE, NIÑO O BEBÉ,** entonces tiene que estar a cargo de un adulto.

Para saber los puntos de partida iniciales en las relaciones cuando empiezas con la familia, consulta esta tabla.

TIPO DE RELACIÓN	PUNTOS RELACIÓN DIARIA	PUNTOS RELACIÓN A LARGO PLAZO
Compañeros de piso	10-45	0-20
Hermanos	-10-49	1-49
Esposos	70-90	70-80
Abuelo a nieto	30-60	30-60
Nieto a abuelo	10-40	10-40
Padre a hijo	30-60	30-60
Hijo a padre	20-49	20-49
Tío a sobrino (y viceversa)	1-49	1-49
Primo a primo	1-49	1-49





Adolescentes traviesos

¿Hace una escapadita nocturna?

Los adolescentes Sims, como jóvenes rebeldes que son, necesitan divertirse de vez en cuando. Y si es a espaldas de sus padres, mucho mejor...

EVITANDO A LA AUTORIDAD. Un adolescente no puede salir de noche pero eso no detiene a un joven con ganas de juerga; si usa el teléfono, a partir de las 10 de la noche, aparecerá una nueva orden: escapada. Cuando la utilice, quedará con sus amigos adolescentes, que vendrán a recogerlo a la 1 de la mañana. Puede que no se presenten todos; dependerá del nivel de relación entre el que hace la llamada y el resto. Los amigos esperarán una hora, en la cual el adolescente debe salir de la casa sin que le vean sus padres, así que debe hacer que se acuesten antes o vean la tele en una sala lejos de la puerta.

¡TE PILLARON! Si el Sim adolescente es pillado por un adulto, descenderá su necesidad Social y bajará la relación diaria y a largo plazo entre ambos, además de tener un mal recuerdo en el Panel de Recuerdos. Si consigue escapar regresará a las 4, con las necesidades Social y Diversión al máximo y Energía y Hambre bajo mínimos. Ya sólo queda volver a entrar en la casa sin ser vistos.

REGRESO ACCIDENTADO. Eso sí, mucho ojo: aleatoriamente el adolescente vuelve acompañado de la policía y entonces descenderán los valores comentados anteriormente. ¡Y es que toda trampa tiene su precio!



Puntos de personalidad. Al crear un Sim, puedes asignar 25 puntos, repartiéndolos entre los cinco rasgos. Un Sim nacido de parto natural tiene, sin embargo, un total de 35 puntos que son repartidos en función del carácter de cada uno de sus padres.



El carácter influye en la habilidad para encontrar pareja o hacer amigos. ¡Este alienígena se las lleva a todas de calle!



Los Sims Gruñones provocan peleas a la menor oportunidad... ¡Y encima se divierten con estas situaciones!

¿Cómo son tus Sims?

Test de personalidad

El carácter de un Sim depende de una serie de puntos asignados a la personalidad que marcarán su forma de relacionarse con los demás. Vamos a jugar a ser psicólogos...



lo que hay que saber **las claves de la personalidad Sim**

Cuando creas a un Sim, moldeas su forma de ser asignando 25 puntos a cinco rasgos: **Descuidado/Pulcro**, **Tímido/Extrovertido**, **Perezoso/Activo**, **Serio/Alegre** y **Gruñón/Cordial**. Si un Sim tiene menos de 5 puntos, toma la personalidad a la izquierda del rasgo, y si tiene más de 5 puntos, la de la derecha. Pero hay una serie de secretos por conocer...

PERSONALIDAD A FONDO

Descuidado/Pulcro: La necesidad **Higiene** decae más rápido en un Sim Descuidado. Los Pulcros limpian más rápido, y aumentan la habilidad **Limpieza** con facilidad. Además, mientras limpian se divierten. Los Descuidados ensucian el baño más rápidamente, pero pueden comer comida caducada, o sin servir. Satisfacen el **Hambre** más rápidamente, pero caen enfermos con facilidad. Son más rápidos subiendo **Higiene**, ya que usan una esponja en cualquier lavabo...

Tímido/Extrovertido: La necesidad **Social** desciende rápidamente en los Extrovertidos, y lentamente en los Tímidos. La habilidad **Carisma** aumenta rápido en los Extrovertidos, y cuesta mucho a los Tímidos. Ojo porque los más Extrovertidos pueden "ahuyentar" a ciertos Sims cuando van desnudos al jacuzzi, o hablan con las estatuas del jardín.

Perezoso/Activo: Las necesidades **Energía** y **Comodidad** descienden a toda velocidad en el Sim Perezoso, y lentamente en el Activo. Al contrario, **Hambre** baja rápido en un Sim Activo. Este último gana puntos sin esforzarse en **Físico**, y puede ir corriendo a cualquier lugar. Los Sims Perezosos comen comida basura cuando no los vigilas, así que tienden a engordar, y no tienen reparos en orinar en los arbustos del jardín.

Serio/Alegre: La necesidad **Diversión** desciende más rápido en los Alegres, y lentamente en los Serios. La habilidad **Creatividad** gana puntos a toda velocidad en los Alegres, y lo mismo ocurre con los Serios y la **Lógica**.

Gruñón/Cordial: Es el único rasgo que no afecta necesidades o habilidades, sólo influye en las relaciones. Los Gruñones provocan peleas rápidamente, pero aumentan **Social** cuando se enfadan, al contrario que los Cordiales, en donde desciende. Los Gruñones no dudan en golpear el cubo de la basura de los vecinos. ■



El Medidor de Aspiraciones **es una barra que aparece a la derecha del retrato del Sim. Debes vigilar su color: verde o rojo significa que el Sim no es muy feliz. Por el contrario, si la barra muestra un color oro o platino las cosas van bien en la vida de tu Sim.**



Cuando el Medidor está vacío, **el Sim pierde la razón y se dedica a hacer cosas tan raras como hablar con una pelota de fútbol...**



Muchas veces es posible cumplir deseos por parejas: **un niño puede desear que un adulto juegue con él y una madre que su hijo se ría...**



Aspiraciones al rojo
¡Atención, desastre!

Cuando el Medidor de Aspiraciones baja hasta el nivel Rojo. ¡Peligro! Tu Sim cometerá locuras...

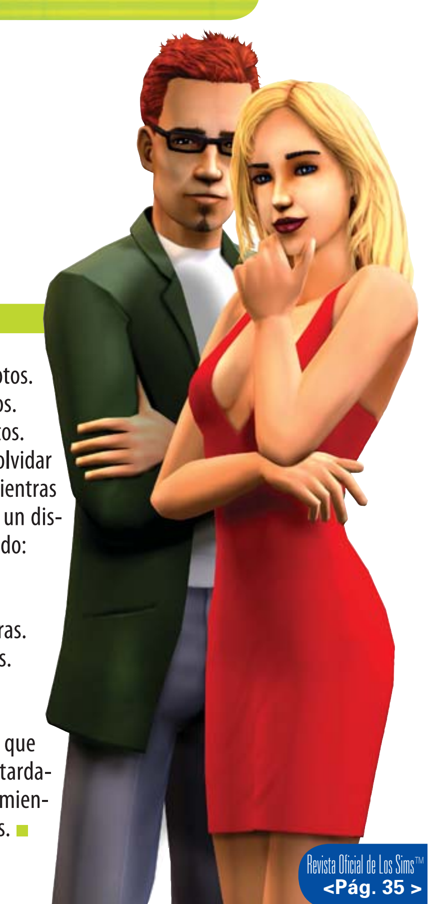
Un Sim con pocos puntos de aspiración, comienza a generar problemas: falta de sueño, mal humor, destrozos, rupturas de relaciones, etc. Cuanto más vacío esté el medidor, más serias son las acciones, duran más tiempo, y son más frecuentes. Tienes que hacer que cumpla los deseos, y evitar sus miedos.

INMADUROS. Los niños y adolescentes con pocos puntos de aspiración realizan estas acciones:
- **Leves:** Burlarse de otro Sims, llorar, tirarse un pedo, saltar en el sofá, colgarse de la puerta del frigorífico y jugar en la taza del váter.
- **Moderadas:** Romper los juguetes, romper las lápidas y las urnas, salpicar a otros Sims, destrozar un cuadro, patear las estatuas del jardín y el cubo de la basura, pisotear las flores y los pañales.
- **Graves:** Llorar sin parar, peleas, rabietas fuertes.

DESESPERADOS. Los adultos también caen en la desesperación. Se deprimen, y no se pueden controlar. Aparecerá un psicólogo que lo curará levemente pero el resto depende de ti... Éstas son sus acciones:
- **Leves:** Preocuparse (deja tareas a medias), llorar.
- **Moderadas:** Llorar.
- **Graves:** Según su aspiración: Acunar saco de harina (Familiares), hablar con una pelota (Conocimiento), hablar con una marioneta (Popularidad), pedir limosna (Fortuna), bailar con la escoba (Romance).

Los sueños dorados de los Sims
El medidor de aspiraciones

Todos los Sims tienen, según su personalidad, varias metas que desean alcanzar en la vida. Cumplir estas aspiraciones hará que sean más felices. ¡Cuesta muy poco tenerlos contentos!



estrategias avanzadas **cumple las aspiraciones de tus Sims**

Cuando creas un Sim adulto, o un niño se hace adolescente, obtiene una aspiración. Hay cinco tipos: **Románticas**, **Familiares**, **Conocimiento**, **Popularidad** y **Fortuna**. Los niños sólo tienen una: **Crecer**.

Las aspiraciones dan lugar a un grupo de **Miedos** y **Deseos** diferente, que cambian cuando el Sim duerme. En esta ocasión vamos a ocuparnos del Medidor de Aspiraciones que es el que regula todo este proceso.

¿ORO O PLATINO?

El Medidor de Aspiraciones aparece a la derecha del retrato del Sim, en el Panel de Control Universal. Se trata de una barra con diferentes muescas, que marca el nivel de aspiración: Desastre total (rojo), desastre suave (rojo), verde oscuro, verde claro, oro y platino. Si un Sim cumple un deseo, gana puntos de aspiración que llenan la barra, y cuando cumple un miedo, puntos negativos que la vacían. Cada estado tiene distinto grosor, lo que significa que llenar el bloque verde precisa pocos puntos, pero para pasar de oro a platino, hacen falta muchos. El porcentaje de cada estado, en el total del Medidor, es el siguiente:

- **Desastre total:** 5%
- **Desastre Leve:** 5%
- **Verde oscuro:** 10%
- **Verde claro:** 20%
- **Oro:** 25%
- **Platino:** 35%

El color del medidor influye en las posibilidades de éxito al usar objetos de **Recompensa** o ascender en el trabajo: en oro o platino será ascendido casi siempre, y tendrá éxito con los objetos de recompensa. Es importante saber que el tamaño del Medidor cambia con la edad: un niño llena rápidamente la barra, pero a un anciano le costará más. Los puntos del Medidor, según edad, son éstos:

- **Bebé:** 3000 puntos.
- **Niño:** 6000 puntos.
- **Adolescente:** 9000 ptos.
- **Adulto:** 12.000 puntos.
- **Anciano:** 15000 puntos.

Por último, no hay que olvidar que el Medidor se vacía mientras el Sim está despierto y a un distinto ritmo, según su estado:

- **Total:** No se vacía.
- **Leve:** 32 horas.
- **Verde oscuro:** 32 horas.
- **Verde claro:** 32 horas.
- **Oro:** 16 horas.
- **Platino:** 8 horas.

Estos plazos de tiempo que te indicamos son los que tardará en vaciarse cada nivel mientras no se cumplan deseos.



En esta sección

Consejos avanzados para Universitarios

Como ocurre en todas las expansiones de la saga, «Los Sims™ 2 Universitarios» incorpora muchas novedades que cambian la forma de jugar. En este número vamos a ocuparnos de alguna de ellas, como la influencia avanzada y los nuevos objetos de recompensa.



¡Saluda a los jóvenes universitarios! Éste es el nuevo ciclo de edad de esta expansión, la primera del juego. Los jóvenes sólo pueden vivir en el campus y tienen que aprobar los semestres, puesto que suspender dos veces seguidas significará la expulsión.



Jóvenes gamberros. Muchos estudiantes corretean desnudos por el campus. No les hagas caso: tienen que liberar su estrés...



La residencia de estudiantes. Si instalas esta expansión, visitarás lugares exclusivos, como la animadísima cafetería juvenil.

¿Me matriculo o no?

Universitarios en potencia

La Universidad es un período muy importante en la vida de un Sim. Si quieres saber cómo dirigir la vida de tus adolescentes, prepárate a tomar decisiones...

lo que hay que saber ¿qué me ofrece la Universidad?

La principal novedad de la expansión «Universitarios» es el nuevo ciclo de edad, **los jóvenes**, que se sitúa entre los ciclos **adolescente** y **adulto** del juego original. Es una situación un poco rara, ya que un Sim sólo puede ser joven en la Universidad: si no se matricula pasa directamente de **adolescente** a **adulto** y debe buscarse un trabajo. Si se apunta a la Universidad, cambia de **adolescente** a **joven**, pero sólo mientras permanezca en el campus: si suspende dos semestres seguidos o abandona voluntariamente la carrera, cambiará al instante de **joven** a **adulto**.

Por tanto, la primera ventaja de apuntarse a una carrera es vivir un ciclo de vida más. Según los semestres que suspenda –puede suspender uno cada vez, de un total de ocho - vive entre 28 y 53 días más que un Sim normal, y en ese tiempo gana habilidades y amistades, así que cuando termina la carrera está más preparado que un Sim que ha pasado instantáneamente de **adolescente** a **adulto**.

Pero ser joven no es nada fácil ya que sufren mucha presión para aprobar cada semestre, tienen que estudiar e ir a clase y, como aún no son adultos, tienen también muchas limitaciones:

- No tienen profesiones de adultos.
- No se casan o unen a otro sim.
- No pueden tener ni adoptar hijos.
- Su necesidad **Diversión** baja más rápido que en otros ciclos de edad.

CARRERA, ¿SÍ O NO?

El primer impulso de todo jugador es apuntar a sus Sims adolescentes a la Universidad. A fin de cuentas, has pagado dinero por la expansión... ¡Querrás aprovecharla! Pero no te precipites, si quieres explorar el campus usa estudiantes prefabricados o crea algunos directamente. Con los adolescentes "criados" por ti mismo debes ser muy cuidadoso. Hay chavales que tienen **miedos relacionados con la Universidad** y pueden coger un trauma que acabe en depresión. Al contrario, otros tienen deseos relacionados con matricularse. ¡Y lo mismo se aplica a los padres que no soportan verlos marchar o, por el contrario los presionan para que sean universitarios! Ya lo ves, real como la vida misma...

Por tanto, antes de matricular a un adolescente, comprueba que ni él ni su familia tienen miedos asociados. Si los tienen, nada impide matricularlo, pero ganará puntos negativos de aspiración y empezará el curso con mal pie.



El esquema de la carrera
¡Así es la Uni!

Hay muchos jugadores que tienen problemas para entender la organización de las carreras, así que vamos a explicarlo de una forma sencilla.

HASTA 8 AÑOS. Una carrera universitaria Sim dura cuatro años divididos en semestres, es decir, ocho semestres, cada uno con un examen semestral. Cada semestre dura tres días Sim más tres horas adicionales para presentarte al examen. Un Sim puede suspender cada semestre una vez. Si lo suspende dos veces seguidas, es expulsado. Así que en la práctica puede estar 8 años en el campus.

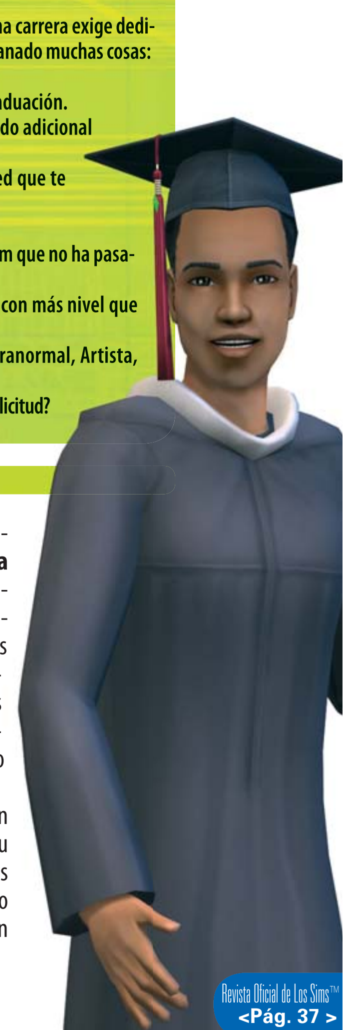
El **medidor académico** que hay en el **Panel de Control del estudiante**, indica la nota que acumula para el semestre en curso. Al principio sólo marca hasta el aprobado, así que por mucho que estudie el Sim, nunca podrá sacar más que un aprobado. Para subir nota, tienes que apuntarte en una especialidad –arte, biología, historia, etc.-, que exige asistir a clase ciertas horas al día, y ganar puntos en ciertas habilidades.

Con la **especialidad fijas** la nota máxima, pero para conseguirla, tienes que ganar puntos que llenan el medidor académico. Existen muchas formas de ganarlos: asistiendo a clase, estudiando sólo o en grupo, haciendo la pelota al profesor, etc.

LAS VENTAJAS. Sacar adelante una carrera exige dedicación, pero si lo consigues, habrás ganado muchas cosas:

- Más días de vida Sim.
- Fiestas exclusivas: de la toga, y graduación.
- Más paneles de deseos y un candado adicional para bloquearlos.
- Un diploma para colgar en la pared que te da prestigio y te ayuda a ligar.
- Más relaciones sociales.
- Más puntos de habilidad que un Sim que no ha pasado por el ciclo joven.
- Posibilidad de encontrar trabajos con más nivel que un Sim que no ha estudiado.
- Cuatro profesiones exclusivas: Paranormal, Artista, Espectáculo y Biología.

¿Necesitas más razones para echar la solicitud?







Los estudiantes se divierten

Objetos un poco "especiales"

«Los Sims™ 2 Universitarios» incorpora más de cien objetos nuevos. La mayoría son artículos de construcción y objetos decorativos, pero hay algunos muy importantes y divertidos. ¿Quieres conocerlos?

» lo que hay que saber **todos los objetos universitarios**

Qué sería de una expansión sin nuevos objetos que nos hagan reír –o llorar-, al ver como nuestros Sims se horrorizan, se pegan porrazos o se divierten mientras los utilizan? Por suerte para nosotros, «Los Sims™ 2 Universitarios» es una de las expansiones que más objetos nuevos introduce y ¡algunos de ellos están entre los más divertidos que puedas encontrar para todo el juego! Otros no son tan divertidos pero sí tremendamente útiles y pueden ayudarte a subir algunas necesidades. Vamos a detallarte unos cuantos para que no se te escapen. ¡No dudes en usarlos, no todo tiene que ser estudiar en la Universidad de los Sims!

Empecemos por algo básico para cualquier Sim: **las duchas comunitarias.** Son muy comunes en las residencias porque con su precio de 425 simoleones, resultan baratas y puedes colocar muchas en un espacio pequeño pero si las instalas fuera del campus, los Sims adultos que se estén duchando no permitirán la entrada en el baño a otros Sims que no sean de su ciclo de edad o superior.

Si te gusta dedicar tus momentos de ocio a la música, tienes la opción de adquirir el bajo **"Bisector Símbico"** por unos módicos 1800 simoleones. Sube puntos en **Creatividad** y mejora las necesidades **Diversión** y **Social**, aunque también reduce **Energía**. Los Sims pueden realizar distintas acciones:

- **Ensayar:** Country, Rock y Jazz. Aumenta **Creatividad** y **Diversión**, pero no permite que varios Sims toquen en conjunto.
- **Interpretar:** El "artista" pone un platillo en el suelo para las propinas, y se suelta la melena... Su actuación –y los correspondientes aplausos o abucheos- dependerá de los puntos que



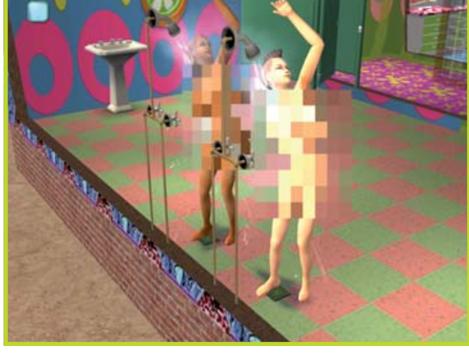
Recompensas profesionales
¡Sólo para graduados!

Los graduados acceden a cuatro profesiones exclusivas y en el nivel 5 ó 6 a uno de estos objetos:

- **CÁMARA ANTIGUA "LUMINOSA PRO" (ARTISTA NIVEL 5):** Puedes hacer fotos y venderlas por 40 simoleones. Al pulsar la tecla TAB (tabulador), eliges entre distintos tipos de fotos, y seleccionas la imagen que quieres capturar, con un marco. Después sólo tienes que pulsar la tecla C para hacer la foto. Si pinchas con un Sim en la cámara, podrás hacer una pose divertida. Puedes dejar las fotos en el suelo y entrar en el Modo Construir para moverla con el icono de Mano: si la pones en una pared, quedará colgada como si fuese un cuadro.
- **CIRUJANO ESTÉTICO AUTOMATIZADO DEL DOCTOR VU (ESPECTÁCULO NIVEL 6):** Permite cambiar por completo la cara de cualquier sim. Ojo, ya que si tiene pocos puntos en Mecánica, puede convertirse en un monstruo...
- **LAGANAPHYLLIS SIMNÍVORA (BIOLOGÍA NIVEL 6):** Este planta carnívora con forma de vaca se portará bien mientras la alimentes. Si está doce horas sin comer... ¡Se zampará a cualquier Sim que se acerque!... Salvo que tenga Higiene baja... Después de la digestión, el Sim que la ordeñe recibirá cinco días de vida adicionales...
- **EL "RESUCITONOMITRÓN" (PARANORMAL NIVEL 5):** Sirve para resucitar a un Sim fallecido. La forma en que volverá dependerá de la cantidad de dinero que pagues: tal vez no vuelva, lo haga con menos habilidades y su personalidad invertida, igual o ¡como un zombie!



¿Un sim flotando en el aire? Cualquier cosa es posible en el desternillante universo de los Sims. Los nuevos objetos incluidos en «Universitarios» están pensados para aumentar la necesidad Diversión que baja rápidamente en los estudiantes.



¡Todos a la cola! Las duchas comunitarias son muy útiles en casas con familia numerosa, pero los Sims tímidos se negarán a usarlas.



Diversión de bolsillo. Los artículos portátiles sólo puedes conseguirlos en los quioscos de los centros comunitarios.



¡Sin cables! El teléfono móvil es el objeto más útil de esta expansión. Ahora ya puedes hablar con los amigos, contratar un servicio o pedir un taxi desde cualquier sitio, sin estar pendiente de llegar a un local o una casa para hacer una llamada.



Ropas de profesión. En «Universitarios» puedes lucir la ropa del trabajo en cualquier ocasión: artista de cine, ladrón de guante blanco...



¡Monta tu propia banda! Pinchando en la batería saldrá un menú para tocar al unísono, bailar, mirar o dar una propinilla...

tenga en **Creatividad**. Si hay otros instrumentos cerca, otros Sims pueden unirse en el momento y tocar la misma canción. Aumenta **Diversión** y **Social**.

- **Bailar:** Los Sims que miran la actuación pueden ponerse a bailar. Descenderá **Energía** pero aumentará **Social** y **Diversión**.
- **Mirar:** Los espectadores ganan **Diversión**, según la calidad de la actuación que estén viendo. Si hay más de un espectador todos ellos aumentarán **Social**.

Hay más instrumentos para tus Sims rockeros, por ejemplo, la guitarra **"Superflujo Uber UV"** por 2500 simoleones: Aumenta **Creatividad**, **Diversión** y **Social** en los mismos niveles que el bajo y admite las mismas acciones, pero da un punto más de **Entorno**. Pero si te gusta más descargar energía aporreando con fuerza – y algo de ritmo – lo tuyo es la batería. Hazte con una batería **"Tiempo Débil"** por 2500 simoleones. Su funcionamiento es exactamente igual al de la guitarra.

En cuanto al mobiliario, tal vez te resulten útiles los **armarios roperos y cómodas.** Ahora en «Universitarios», cuando un Sim se va a cambiar de ropa puede elegir el uniforme de su profesión: si es albañil, puede ponerse el mono de trabajo; si es estrella de cine, el traje de noche... En otras palabras, pueden lucir la ropa profesional fuera del horario laboral.

Ningún Sim debería dejar de probar la estupenda **"Fábrica de Burbujas de Conejo Blanco".** Este curioso objeto, cuyo precio es de 1720 simoleones, hará que tus Sims aumenten **Diversión** y **Comodidad** cuando soplen las burbujas. Si usan la máquina varios Sims, también aumenta **Social**. El color de las burbujas depende de la personalidad de los Sim que están soplando: si tienen 5 puntos en **Carisma**, las burbujas serán azules. Con 8 puntos en **Alegre**, serán de color verde.

También te serán de mucha ayuda los nuevos objetos portátiles. En los quioscos del campus y otras zonas comunitarias, los Sims pueden comprar tres objetos portátiles: **la consola, el móvil y el reproductor MP3.** Sólo pueden ser comprados por adolescentes o adultos, pero un Sim puede regalar la consola a un niño. Los objetos portátiles aumentan **Diversión** en cualquier lugar, y además las consolas permiten jugar en grupo, para aumentar **Social**.

Los teléfonos móviles son muy útiles para llamar al taxi o a los amigos desde cualquier sitio, pero en casa no pueden utilizarse al mismo tiempo que el teléfono fijo. ■

¿Sabías que...

los objetos de las zonas comunitarias, en «Universitarios» aumentan las habilidades, no como en el juego ni las demás expansiones donde sólo aumentan si los compras e instalas en tu propia casa.

Consejos para Jugadores Incansables

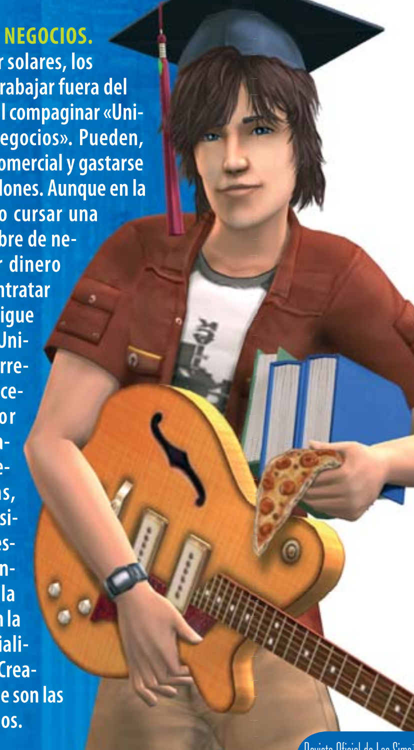
¿Cómo se relacionan? Estudiantes, noctámbulos y empresarios

Instalando una expansión, ¿Qué características puedo utilizar del resto? Aquí está la respuesta:

SI TIENES NOCTÁMBULOS. ¡Estás de suerte! Los jóvenes universitarios pueden aprovecharse de todas las ventajas de esta expansión "juerguista", ya que en el Centro Urbano hay muchos lugares para divertirse, la necesidad que más desciende en un estudiante. Podrán echarse novia, ir a la bolera, bailar en la disco... «Noctámbulos» es perfecta para «Universitarios», porque alivia el estrés de los estudiantes. Pero ojo, porque es un arma de doble filo: si los universitarios pasan muchas horas en el Centro Urbano perderán tiempo de estudio, sus notas bajarán y pueden suspender y ser expulsados. Además las juergas en el Centro exigen un gasto que pocos estudiantes se pueden permitir, conviene que varios se junten en una fraternidad o casa privada para compartir las salidas nocturnas...



SI TIENES ABREN NEGOCIOS. Aunque pueden comprar solares, los estudiantes no pueden trabajar fuera del campus y por eso es difícil compaginar «Universitarios» y «Abren Negocios». Pueden, eso sí, visitar el distrito comercial y gastarse su dinero en tiendas o salones. Aunque en la práctica no es necesario cursar una carrera para ser un hombre de negocios, basta con tener dinero para montar el local y contratar empleados – eso lo consigue cualquier Sim sin ir a la Universidad–, si acaba la carrera nuestro Sim puede acceder a trabajos mejor pagados y así un graduado podrá comprar los mejores negocios. Además, en la Universidad se consiguen habilidades que después sirven para ganar insignias de talentos en la empresa. Si es posible, en la carrera elige una especialidad que gane puntos en Creatividad y Mecánica, ya que son las más usadas en los negocios.





El arte de mandar
Influencia avanzada

En la Universidad ser popular es importante para poder ser aceptado en las fiestas. Y algunos Sims, para conseguirlo, no dudan ni por un instante en obedecer órdenes y hacer todo lo que los más veteranos les ordenan...

» estrategias avanzadas **sácale partido a la influencia**

En el número anterior de la revista hablamos de la influencia básica que es la que ejerce un adulto sobre otro Sim en un ciclo de edad igual o inferior: por ejemplo, un padre a un hijo o un abuelo a su nieto. Esta influencia básica, que el juego llama **Alentar**, sirve para cambiar la personalidad de un Sim, haciendo que gane o pierda un punto en un determinado rasgo. Por ejemplo, alentando varias veces a un Sim **gruñón** para que sea **cordial**, irá acumulado puntos que harán que cambie de forma de ser, y pase de **gruñón** a **cordial**. «Los Sims™ 2 Universitarios» añade un nuevo tipo de influencia para todos los Sims excepto para los niños.

¡A SUS ÓRDENES!

La influencia avanzada no sirve para cambiar la personalidad de los Sims, pues funciona de diferente forma. Se usa para que un Sim convenza a otro de que haga lo que él le ordene, y lo haga además sin rechistar.

Si estás pensando en coger a tu Sim **tímido** y ponerle a dar gritos como si fuese el Sargento de Hierro... ¡Olvídalo! Para que la influencia tenga éxito, se tienen que cumplir una serie de condiciones, que vamos a explicar con detalle enseguida.

EL MEDIDOR DE INFLUENCIA

Como ocurre con las notas, la influencia avanzada utiliza un medidor que tiene un tope máximo, que se puede aumentar. Pero para que sirva de algo, ese medidor hay que llenarlo con puntos...

Al principio, todo Sim tiene un medidor de influencia de **nivel 1**, con una capacidad máxima de 2000 puntos. Puedes aumentar el tamaño del medidor según sea el número de amigos personales que tengas:



¿Dónde está la barra? **El nuevo medidor de Influencia se muestra en la zona central del Panel de Control Universal. Tiene varios tamaños, según el número de amigos del Sim. En esta pantalla puede verse como Miki tiene un nivel 2 de influencia y tiene la barra llena (4000 puntos).**



Miedos y Deseos. **Consigues puntos de influencia completando los deseos que tienen un borde azul en el Panel de Control.**



¡Pelea de almohadas! **Si quieres que se monte una buena al instante, sólo tienes que influenciar a un Sim para que se pelee con otro...**



La graduación
¿Y ahora qué?

Has estado estudiando como un loco y apenas has pisado las animadas fiestas para poder aprobar los exámenes de los ocho semestres que ha durado la carrera. ¿Y para qué? ¿Ha merecido la pena?

» **SI APRUEBAS LA CARRERA,** dispones de dos días para celebrar una fiesta de graduación, para lo que puedes utilizar el teléfono. Si a los dos días no pones en marcha la fiesta, abandonarás el campus con un diploma que podrás colgar en casa, para presumir frente a las amistades.

» **EL JOVEN GRADUADO SE CONVIERTE EN ADULTO.** Recibe 20.000 simoleones y se va al Cajón de Familias, listo para una vivienda en un barrio, en el Centro Urbano, o en el Distrito Comercial, según las expansiones que tengas. Cuando tenga una casa en propiedad puede pedir a un Sim del que se haya enamorado en la Uni que vivan juntos. Si acepta, aprobará la misma carrera que el sim que ha hecho la invitación. ¡Menudo chollo!

» **PRIVILEGIOS.** Los sims graduados obtienen mejores trabajos que un sim sin estudios pero, ojo, sólo con el ordenador, en el periódico los empleos son iguales para todos. Además tiene cuatro carreras exclusivas: Biología, Artista, Espectáculo y Paranormal, mejor pagadas y con más horas libres que las profesiones normales pero también requieren más habilidades y amigos, algo que no es un problema para quien ha vivido cuatro años más...

Dos exuniversitarios de la misma fraternidad tienen saludos y animaciones exclusivas al encontrarse en la calle.



Hora de influenciar. Cuando hayas acumulado puntos suficientes, podrás gastarlos en diversas órdenes que otros Sims ejecutarán al instante: limpiar, cocinar, gastar bromas, hacer tus trabajos... ¡no tardarás mucho en encontrarle la utilidad a esta característica!



Fracaso. Las órdenes de influencia no siempre funcionan. Los Sim serios o gruñones no aceptan bien las órdenes de los demás.



Fina estrategia. Si un Sim está aburrido puedes ordenar a otro alegre que lo entretenga, gastando 500 puntos de influencia.

- **Nivel 1:** 0 amigos y un máximo de 2000 puntos de influencia.
- **Nivel 2:** 1 amigo y un máximo de 4000 puntos de influencia.
- **Nivel 3:** 3 amigos y un máximo de 6000 puntos de influencia.
- **Nivel 4:** 6 amigos y un máximo de 8000 puntos de influencia.
- **Nivel 5:** 12 amigos y un máximo de 10000 puntos de influencia.

El tamaño del medidor sólo indica el máximo de puntos de **influencia** que puedes conseguir. ¡Pero hay que ganarlos! Los puntos se obtienen completando los deseos bordeados de azul que aparecen en el **Panel de Miedos y Deseos**. Ojo porque también hay miedos azules, que restan puntos. Si el medidor está lleno no merece la pena cumplir más deseos azules porque los puntos se perderán. Por eso debes hacer amigos para aumentar el medidor.

Los puntos acumulados se pueden gastar al pinchar en un sim y seleccionar la orden **Influenciar para**. Cada orden cuesta una cantidad de puntos, y algunas exigen señalar un tercer sim sobre el que el influenciado ejecutará la orden:

- **Apreciar, Entretener, Hablar:** 500 puntos.
- **Flirtear, Jugar, Gastar Broma:** 1000 puntos.
- **Pelear, abrazar, besar:** 1500 puntos.
- **Hacer mi trabajo (universitario), arreglar el jardín, reparar:** 2000 puntos.
- **Limpiar, cocinar, redactar proyecto de investigación:** 2500 puntos.

Las órdenes que implican a un tercer Sim -por ejemplo, tu sim le ordena a su amigo que gaste una broma a una chica- sólo se llevarán a cabo si el influenciado mantiene una relación de amistad diaria con el influenciador superior a -50. El resultado de la orden depende del sim objetivo: si la chica se enfada... ¡abofetea al influenciado!

Las órdenes asociadas a una tarea –limpiar, cocinar- sólo se cumplen si el influenciado está de buen humor y sus necesidades cubiertas. Las órdenes están disponibles aunque no se puedan llevar a cabo. Por ejemplo, un Sim puede influenciar a otro para cocinar, pero si no hay cocina o está ocupada, no podrá. Al menos, no pierde los puntos invertidos...

También tienes que tener cuidado: Si influyes a un Sim con pocos puntos en **Mecánica** para reparar un televisor ¡tal vez se electrocute!

Es una herramienta poderosa: un sim con muchos puntos podrá enemistar a unos con otros, fomentar su amistad o hacer que trabajen para él. ¡Úsala con inteligencia!

¿Sabías que...

... los universitarios que aprueban la carrera ganan dos paneles de miedos y deseos adicionales y, por tanto, tienen más posibilidades de que les salgan deseos azules para aumentar sus puntos de influencia.

Consejos para Jugadores Incansables



Las tasas universitarias

Como cualquier hijo de vecino, los estudiantes tienen que pagar por vivir en el campus, ya sea en una residencia, casa privada o fraternidad.

LAS TASAS SIGUEN LAS REGLAS de las facturas de una familia normal: las trae el cartero cada 3 días, y si pasan 4 días sin que uno de tus estudiantes las paguen un cobrador se lleva un objeto del valor de la deuda.

Para que no queden escondidas tras la basura o se desperdiguen, un buen truco consiste en colocar una mesa junto al buzón: el estudiante que coja el correo las dejará allí y tú las recoges de la mesa para pagarlas.

¿CUÁNTO HAY QUE PAGAR? Las tasas a descontar se calculan aplicando una curiosa fórmula matemática:

TASAS = FACTURAS x (Sims jugables / Residentes totales) x TIPO DE VIVIENDA

Es sencillo: en una casa privada y una fraternidad todos los residentes son sims jugables, así que esta división da 1 y no influye en la fórmula. Sólo en la residencia hay Sims no controlados por el jugador, lo que significa que, al aplicar la división, las tasas se reparten entre todos aunque los controle el ordenador.

FACTURAS es un valor que se calcula según estos datos:

- 6 simoleones de gastos por cada 1000 simoleones gastados en decoración.
- 4 simoleones de gastos por cada 1000 simoleones gastados en construcción.

TIPO DE VIVIENDA es un número, según esta tabla:

Residencia: 6
Casa: 1.6
Fraternidad: 1.8

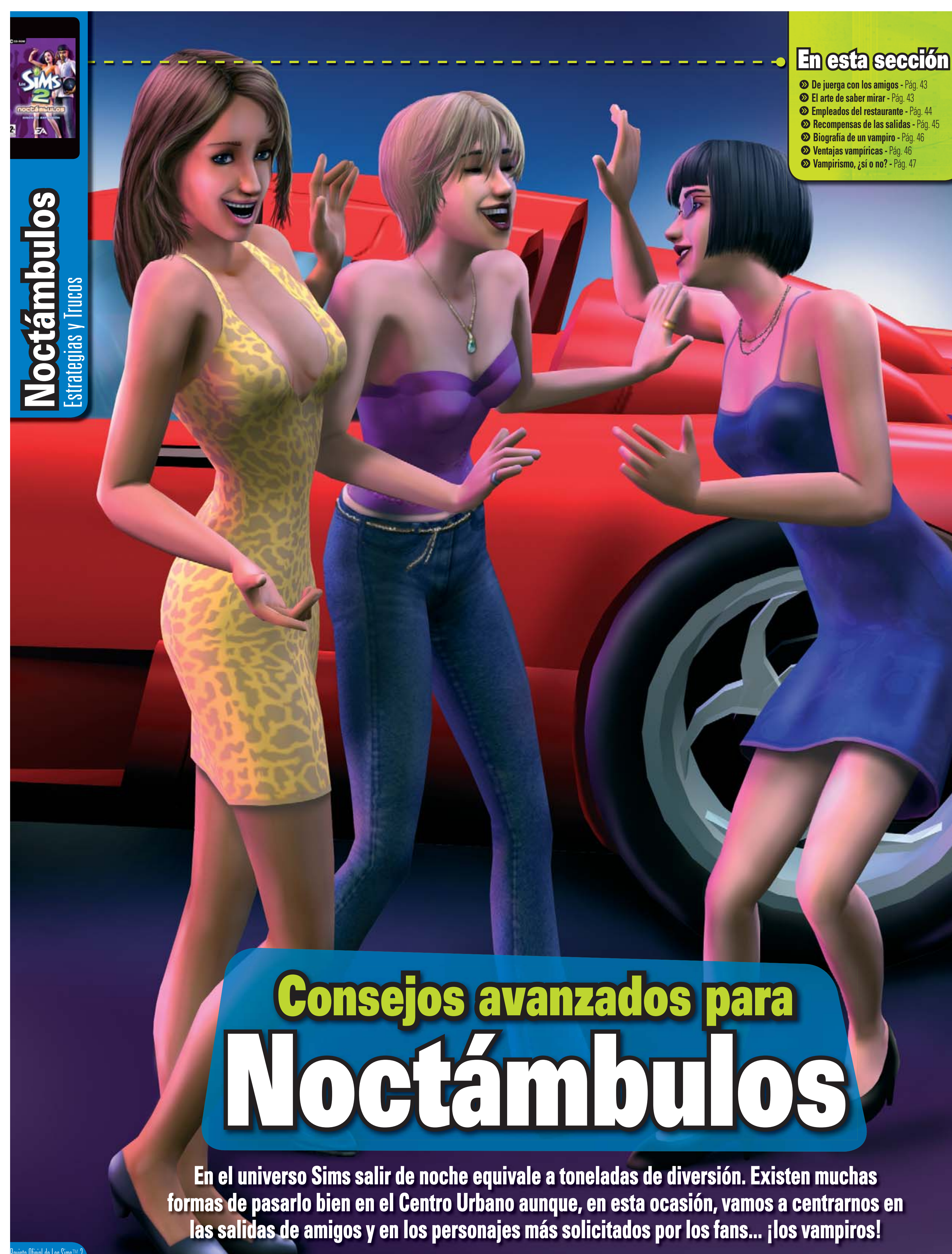
Si las matemáticas no son lo tuyo, no hay que agobiarse: basta con saber que las tasas son más baratas en las residencias, porque se reparten entre todos y los objetos son de peor calidad, y más caras en la fraternidad.

Las comidas

Los universitarios gastan mucha energía estudiando y, entre nosotros: también en fiestas...

PARA RECUPERAR ENERGÍA hay comidas de efectos distintos a la comida familiar, como la de la residencia. Entre las 4 de la mañana y la medianoche, un cocinero prepara comida gratuita para los residentes. No alimenta mucho, pero es gratis.... Durante el día cocina tres tipos, que suelen ser una variante de macarrones con queso, y tortitas. Aleatoriamente, cada pocos días prepara un menú especial con tortilla, chili con carne y espaguetis, que alimenta un poco más.

COMIDA CHINA: Servida a domicilio, se estrena en «Universitarios» y es más barata que la pizza, alimentando lo mismo. Pero cuidado porque engorda incluso sin tener la barra de Energía llena: si comes demasiada en pocos días tendrás barriga y te costará más aumentar Físico, imprescindible en muchos trabajos.



En esta sección

Consejos avanzados para Noctámbulos

En el universo Sims salir de noche equivale a toneladas de diversión. Existen muchas formas de pasarlo bien en el Centro Urbano aunque, en esta ocasión, vamos a centrarnos en las salidas de amigos y en los personajes más solicitados por los fans... ¡los vampiros!



Mejor que vayamos en mi coche. El reto del minijuego es perder el menor tiempo posible, así que cómprate un coche para no tener que llamar a un taxi, y asegúrate además de que el grupo no se entretiene cuando hay que cambiar de local.



Primero, los grupos. Para organizar una reunión de amigos, antes tienes que crear los grupos. Sólo puedes elegir a conocidos o a familiares.



No los pierdas de vista. Los miembros del grupo tienen un diamante azul en la cabeza. Asegúrate de que todos se divierten.

Diversión, sin más líos

De juerga con los amigos

A todos los Sims, tengan o no pareja, les gusta salir de vez en cuando con los colegas, para pasárselo bien sin sufrir los nervios y los problemas de una cita. ¡Hay muchas formas de entretenerse en el Centro Urbano!

» estrategias avanzadas **juergas en las que todos se divierten**

La expansión «Noctámbulos» está pensada para que los Sims se diviertan fuera de casa, al mismo tiempo que mejoran sus relaciones sociales o amorosas. Aunque se puede salir con la familia, lo más divertido es programar una cita o una salida con la pandilla de colegas, ya que se activa un minijuego en donde hay que cumplir una serie de objetivos y, si lo haces bien, ganarás muchas recompensas.

En esta ocasión, vamos a centrarnos en las salidas en grupo y repasar todas las claves: cómo organizarlas, cómo pasárselo bien y cómo conseguir que sean un éxito y todos estén contentos.

CREACIÓN DE LOS GRUPOS

Para organizar una salida en grupo, debes crear uno. Un Sim puede crear los grupos que quiera: uno formado por sus amigos de universidad, otro por los compañeros de trabajo... La única condición a tener en cuenta es que todos los miembros que forman el grupo tienen que ser conocidos suyos.

Existen dos formas de crear grupos. El número de Sims depende de la potencia del ordenador. Si tienes un equipo pequeño, el juego sólo te dejará elegir dos o tres conocidos. Con una buena máquina, podrás elegir siete u ocho Sims. Ten en cuenta que también puedes incluir a familiares.

- **Grupos de amigos:** En el menú del teléfono, elige la orden "**Grupos...**". Selecciona a los conocidos y escribe un nombre de grupo.
- **Grupo espontáneo:** Ve a una zona recreativa, y pregunta a cualquier Sim **si quiere unirse a un grupo**. Según su estado de ánimo y el nivel de relación con tu Sim, te aceptará o te rechazará. ▶▶



El arte de saber mirar

Personalidad a flor de piel

En «Noctámbulos» tienes mayor control sobre las relaciones amorosas. Ahora, usando una serie de técnicas, sabrás los gustos de otros Sims.

» **¿QUÉ TE PONE? ¿QUÉ TE CORTA?** Si le preguntas esto a un Sim, con el que mantienes una buena relación, descubrirás sus afinidades: si le gustan los rubios, si le repele la ropa formal, etc. Así podrás adaptarte a ellas, tiñéndote el pelo o vistiendo ropa deportiva.

» **¿TE GUSTA LO QUE VES?** Si no mantienes una buena relación puedes usar "¿Te gusta lo que ves?". Si tienes algo que le gusta o le pone, te lo dirá. Ten en cuenta que hay dos cosas que le ponen a un Sim, así que puede que debas seguir preguntando hasta que te revele las dos.

» **¿CUÁL ES TU SIGNO?** Cada Sim tiene un signo del zodíaco compatible, incompatible o neutral con respecto al resto. Esto influye a la hora de "caerse bien". Consulta la tabla del número anterior con las relaciones entre zodíacos.

» **¿CUÁLES SON TUS HABILIDADES?** Si una cita o una salida tiene éxito, el Sim que la ha organizado a veces recibe puntos de habilidad. Si, por ejemplo, te interesa ganar puntos de Físico, puedes hacerte amigo de un Sim que tenga habilidad Físico –lo descubrirás haciendo esta pregunta-, y después hacer una salida en grupo con él.

» **¿EN QUÉ TRABAJAS?** Puedes hacerte su amigo y ganar un ascenso en su trabajo en una cita o salida.

» **SILBIDO DE ADMIRACIÓN:** Cuando creas a un Sim o pasa al ciclo adolescente, no está definido el sexo que le atrae. Para elegirlo, simplemente tienes que pinchar en un Sim del sexo que quieres ligar, y soltar un "silbido de admiración". Automáticamente el juego asignará el género que atrae a tu Sim, y a partir de ahí se ajustará el comportamiento.

» **EXAMINAR SALA:** Si pinchas en tu Sim y eliges "Examinar sala", los Sims que atraigan al tuyo brillarán ligeramente. Si siente un flechazo, aparecerá su retrato rodeado de corazoncitos. Así sabrás quien tiene más posibilidades de ligar con tu Sim. Pero eso no significa que el destinatario también sienta atracción por tu criatura. Al contrario, puede odiarlo...

» **COQUETEAR/COMPROBAR SIM:** Sirve para saber si un Sim en concreto atrae al tuyo. Si tiene algo que le pone, te lo dirá.







Empleados del restaurante
Duros de pelar

Según cómo te relaciones con los empleados de los comedores del Centro Urbano, ocurrirán un montón de cosas durante las comidas, que facilitan o arruinan una cita o una reunión en grupo.

LOS CAMAREROS: Algunos son bastante antipáticos y algo guarretes, pero si les recriminas algo, no dudarán en dejar caer un plato de comida sobre la cabeza de los Sims cuando menos te lo esperes. En una cita, puede ser un desastre. Aunque no te lo cobrarán, perderás mucho tiempo mientras te limpias y te vuelven a traer la comida. Tu cita se llevará una mala impresión, aunque no haya sido culpa tuya, y tu Sim anotará una mala memoria en su Panel de Recuerdos y puede ganar puntos negativos de Aspiración si cumple el miedo de ser manchado durante una cena.

Para impedir que esto ocurra, hazte amigo de los camareros. En el Centro Urbano hay muchos restaurantes y algunos tienen varios empleados que se asignan aleatoriamente, así que en una cita ve a un local pequeño con un sólo camarero. Para hacerte su amigo, pide una mesa al encargado y cuando venga el camarero, charla con él. Durante la conversación, dále propinas y verás cómo mejora la relación.

EL ENCARGADO DEL PODIO: Si te haces amigo de estos empleados, te harán un descuento cuando pagues la cuenta, que puede llegar al 30%. No puedes interactuar con ellos en el trabajo, pero cuando pides la primera comida se añaden a tu lista de conocidos, y así puedes llamarles por teléfono para quedar.

También tienes la opción de no pagar la cuenta. Cuando termines de comer, antes de que el Sim se levante a pagar, pincha en el encargado y elige "No pagar factura". Tienes 45 segundos para esquivarlo. Si en ese tiempo no te coge, se olvidará y podrás irte sin pagar. Si te pilla, deberás pagar la comida y el nivel de relación con el empleado caerá en picado. Lógicamente, cuando empiece la persecución, corre en dirección contraria hacia la salida, ya que en la calle tienes más sitio para correr. Un Sim con varios puntos de Físico o un vampiro convertido en murciélago, tienen más posibilidades de escapar. Si esto ocurre durante una cita, ganarás o perderás puntos en función de la personalidad. Si se trata de Sims serios, será un desastre, pero con Sims gruñones o con aspiración Placer, se lo pasarán en grande ...

Y un pequeño y rastrero secreto: organiza una pelea para distraer a los comensales, mientras otro de tus Sims se come la comida de los más distraídos... ¡Todo vale cuando el estómago ruge!

¿QUÉ, TE APUNTAS?

Una vez creados los grupos llama por teléfono e invítales al Centro Urbano. Tienes dos opciones:

- **"Sólo para diversión":** Los amigos salen a divertirse, sin reglas ni objetivos. Cuando la fiesta se acaba, se despiden y se marchan. Ahí termina la salida.
- **"Para reunión":** Con esta orden se pone en marcha el minijuego. Es posible quedar en la propia casa pero es más divertido si la juerga es en el Centro Urbano.

¿Sabías que...

...cuando formas un grupo, si no hay Sims para incluir es porque el que controlas no conoce a gente. Llévalo al Centro y haz que charle con otros Sims para que luego pueda incluirlos en el grupo.

LA REUNIÓN

Cuando el grupo llegue al lugar acordado, se activa un medidor en la esquina superior derecha de la pantalla. Reconocerás a los miembros del grupo porque llevan un diamante azul sobre la cabeza. No les pierdas de vista y si ves a uno saludar con un abrazo o beso a un Sim desconocido, seguro que es un amigo, así que invítale a unirse.

Tampoco debes olvidar el medidor de reunión. Tiene siete niveles: **Desastre, Un Rollazo, Aburrimiento, Así Así, Diversión, Súper, A Tope**. Empiezas en el nivel **Así Así**, con tres horas Sim para mejorarlo, es decir, tres minutos de tiempo real. Si no consigues mejorar la reunión, cuando el contador llegue a cero bajarás de nivel. Si completas una acción positiva, ganas puntos que llenan la barra del medidor, hasta llegar a un nivel superior, y entonces recibes más tiempo.

El tiempo que tienes para subir de nivel se refleja en esta tabla:

- **Así Así:** 3 minutos.
- **Diversión:** 2 minutos,30 segundos.
- **Súper:** 2 minutos.
- **A Tope:** 1 minuto,30 segundos.

Vamos a ver lo que te dará puntos...

UNA VELADA PERFECTA

Las reuniones son más difíciles que las citas porque participa más gente y no ves los paneles de miedos y deseos salvo del Sim que controlas. Algunos se pondrán a hacer cosas por su cuenta y, en función del éxito o fracaso, ganarás o perderás puntos. Si en algún momento alcanzas el nivel **Súper** o **A Tope** y crees que no puedes llegar a más, no dudes en acabar inmediatamente la reunión, eligiendo la orden en el menú del Sim, para no perder puntos.

Relaciones personales: El lado positivo de una salida en grupo es que, si los participantes se llevan bien, ellos mismos cumplen sus deseos y ganas puntos automáticamente. Pero si se llevan mal, los pierdes y será más complicado controlarlos. Por eso es importante que los grupos sean sólo de amigos y, si puedes, no invites a Sims **serios**, **guarretes** y, especialmente, **gruñones**. Vigila sus acciones e intenta que los Sims con personalidades parecidas –reaccionan igual



¡Catástrofe! Es importante que no pierdas de vista a ninguno de los Sims que pertenecen a tu pandilla. Si alguno mete la pata, y no deja de portarse mal, échalo del grupo. Es mejor prescindir de uno de los componentes que echar a perder la reunión de todo el grupo.



Los Sims más tranquilos prefieren tomarse una copa en el bar. Observa lo que hacen cuando les dejas solos, para conocer sus gustos.



Preguntando se va a Roma. A la menor oportunidad, pregunta sobre los gustos, zodíaco y habilidades de los otros miembros.



Sin moverse de casa. También puedes organizar reuniones en el hogar pero es más difícil tener éxito en ellas; los objetos de diversión que están allí disponibles suelen ser bastante menos interesantes que los que podemos encontrar en el Centro Urbano.



Una reunión puede terminar en cita. Si ves que dos Sims se llevan bien, o surge un flechazo, haz que uno le pida una cita al otro.



No pierdas de vista el medidor. Te indica los puntos que faltan para cambiar de nivel y el tiempo que queda para hacerlo. ¡No te despistes!

ante los diferentes eventos– vayan por un lado y los distintos, por otro. Visita locales con objetos distintos: karaoke o discoteca para los más marchosos, pero también bar o mesas de póquer para los Sims tranquilos. Si dos miembros del grupo se pelean, pídele a uno que se vaya antes de que el medidor baje demasiado.

Trátalos bien: Cuando alguna necesidad baja demasiado, el Sim abandona el grupo, bajando la puntuación total del medidor. Tienes que "predecir" cómo se encuentran, mira sus gestos y asegúrate de que no muestran burbujas rojas. De vez en cuando, haz que se sienten, que coman y vayan al servicio. Recuerda que al cambiar de nivel cambian las necesidades de todos, observa las de tu Sim, y calcula la misma variación para el resto.

Miedos y Deseos: El medidor de éxito de la reunión sube cuando se cumple un deseo y pierde con un miedo. Lo mejor es ordenar a tu Sim que use un objeto de diversión. El resto se le unirá y lo pasarán bien, salvo que sea un Sim serio. Si ves que a alguno le cuesta unirse, busca un objeto más pausado: restaurante, bolera, barra de bar, etc.

De local en local: Si el grupo viaja de un lugar a otro, es más fácil que encuentren un objeto de diversión para todos, pero cuidado porque al viajar pierdes tiempo. Es recomendable que tu Sim tenga coche, ya que el paseo será más rápido. En lugar de usar el menú del coche, pincha directamente en los edificios cercanos para ir a ellos sin perder tiempo.

Los eventos: Durante la reunión, ocurren cosas que hacen ganar o perder puntos, según el evento, y la personalidad de los Sims. Por ejemplo, con una pelea en un grupo de Sims gruñones ganarás puntos, pero con Sims tímidos, los perderás. Ante un evento, aplica el sentido común para predecir si ganarás o perderás puntos.

Los principales eventos que suceden durante una salida son:

- Apreciar, influenciar, rechazar, bailar, ataque de la Señorita Culoprieto, muerte de un participante, incendios, celos, acciones durante la comida en el restaurante, pelear, filtrear, hacer ñiqui ñiqui, besar, rechazar, ponerse furioso, casarse, abrazar, jugar, hablar, usar objetos de diversión, etc.

Los principales eventos son los relacionados con la amistad: pasar de conocido a amigo, de amigo a mejor amigo o al revés. Así que intenta que los Sims que se lleven bien charlen y usen objetos juntos para ganar puntos.

Al terminar la reunión, recibes diferentes recompensas según el nivel alcanzado. En el recuadro adjunto verás cuál será tu premio... ■



¿Sabías que...

... a veces, cuando organizas una salida, no se presentan todos los miembros del grupo. Eso es porque están trabajando o durmiendo. Intenta quedar después de la 7 p.m y antes de las 11 p.m.

Consejos para Jugadores Incansables



Las recompensas de las salidas

Una reunión en grupo que termina con el medidor en el nivel Súper o A Tope le da al Sim organizador algunas recompensas aleatorias. También es posible recibirlas con un nivel más bajo.

PUNTOS DE HABILIDAD: Si algún miembro de un grupo tiene muchos puntos en cierta habilidad y la reunión es un éxito, el resto ganará un punto en dicha habilidad. Puedes ganar varios puntos seguidos en una misma habilidad o en distintas. Es buena idea meter muchos Sim de tu familia, así ganarán recompensas todos a la vez.

UN OBJETO ALEATORIO: Un miembro del grupo te visita y trae consigo un objeto de regalo.

NECESIDADES: Si la reunión sale bien tus necesidades subirán automáticamente, así que tras la fiesta podrás dedicarte a subir habilidades, ligar o ir al trabajo de buen humor, sin necesidad de descansar.

CUPÓN PARA UNA COMIDA GRATIS: Si en la reunión has comido en un restaurante –aunque a veces no es necesario-, al día siguiente recibirás en el buzón un cupón de comida gratis. Pide la comida más cara, tu Energía subirá más, puedes ganar algún deseo de comer langosta... ¡y sin gastar un simoleon!

ASCENSOS: Si un Sim del grupo tiene al menos tres niveles más en la misma profesión en que trabajan tus Sims, quizá recibas un ascenso.

FUTURAS INVITACIONES: Alguien del grupo puede llamarte para salir otro día. Ten en cuenta que, si aceptas, el grupo lo elige el que invita, así que puedes encontrarte a Sims que se lleven mal con los tuyos.



NUEVOS CONTACTOS: A veces te llaman desconocidos que se identifican como amigos de alguien del grupo. Estos "contactos" te piden una cita o una salida y, si aceptas, se comportan como amigos durante unas horas y si potencias esa amistad, se convertirá en permanente. La "amistad artificial" de los contactos dura una horas, según el éxito de la cita:

- **Así Así:** 12 horas.
- **Diversión:** 24 horas.
- **Súper:** 48 horas.
- **A Tope:** 52 horas.

Si en ese plazo no quedas con el contacto y fomentas la amistad, se convierte en un desconocido y en los próximos encuentros tendrás que empezar de cero.





¡Esconded esos ajos!
Biografía de un vampiro

Sólo llevan unos meses en SimCity pero ya se han convertido en los personajes más buscados y deseados entre todos los fans.

» lo que hay que saber **vampiros a fondo**

Los vampiros son los Sims más deseados porque no es fácil convertirse en uno y llevan una vida diferente: son inmortales, tienen poderes y no soportan la luz del día. ¿Quieres saber cómo lo llevan?

HABITANTES DE LA NOCHE

La primera vez que visitas el Centro Urbano sólo existen dos vampiros: el Conde y la Condesa. Son personajes aleatorios pero, casi siempre, suelen tener aspiración **Placer**. Los distinguirás fácilmente: el Conde lleva el típico traje elegante y un gran medallón en el cuello, mientras que la condesa viste un vestido largo de época. Además tienen la piel de color gris, dientes afilados, ojos rojos y caminan tapándose la cara con el brazo. ¡Vamos, que se ven a dos kilómetros! El problema es que son difíciles de encontrar: sólo aparecen por el Centro Urbano entre 7 p.m. y 7 a.m. en un solar aleatorio, así que tendrás que buscar hasta dar con ellos.

Para que tus Sims se conviertan en vampiros, tienen que ser mordidos por el Conde o la Condesa. Esto sólo ocurre si consigues una relación de amistad a corto y largo plazo de +50, lo que significa que tendrás que hablar con ellos, entretenerles y, en definitiva, todas las acciones típicas para mejorar una amistad. Aún con niveles altos no es seguro que te muerdan, así que debes insistir. Si tienes la expansión «Universitarios» y muchos puntos de influencia, puedes ordenar al vampiro que muerda a otro Sim. Todo Sim con el cuello agujereado se convierte en vampiro y, si se trata de uno no controlado por ti, con el tiempo otros habitantes del barrio se irán contagiando, hasta llegar al 10% de la población.

¡VIVE LA NOCHE!

Vale, tu Sim ha sido mordido por un chupasangre. Se ha puesto pálido, le han crecido los dientes, y tiene los ojos más rojos que un tomate. ¿Y ahora qué? Ante todo, no pierdas los nervios.



El punto débil de los chupasangres. **A plena luz del sol, la piel se les quema, pierden el control de su cuerpo, no obedecen órdenes y, en un minuto,... ¡la palman! Definitivamente, la mañana no es el mejor momento para sacar a pasear a tus vampiros...**



La casa tampoco es segura. **Dentro de la casa, la luz de las ventanas no les afecta pero las necesidades bajan muy rápido.**



¡¡Bleh!! Los vampiros pueden asustar a los Sims normales. **Según el estado de sus necesidades pegarán un bote... ¡o se desmayarán!**



Ventajas vampíricas
Poderes de un habitante de la noche

Está bien, aceptémoslo: los vampiros no pueden ir a la playa y siempre tienen ese malsano color de piel. Pero, a cambio de estas tonterías... ¡mira la enorme cantidad de cosas que pueden hacer!

» **MORDER CUELLOS:** Cuando controlas a un vampiro, puedes ordenarle que muerda a un Sim que sea conocido suyo. Ojo porque el mordisco no siempre terminará en éxito. Si la relación entre ambos no es buena se negará, y si la posible "víctima" tiene muchos más puntos de Físico, la cosa puede acabar bastante mal para tu aprendiz de Drácula...

» **VOLAR:** Si se transforma en murciélago, vuela a una velocidad similar a la carrera de los Sims atletas, pero sin necesidad de que el vampiro esté en forma. Por desgracia, no puede pasar por encima de piscinas o vallas...

» **¡¡BLEH!!:** Dentro del comando Irritar, hay una orden para asustar a otro Sim: si es un vampiro ni se inmutará, pero un Sim normal puede llevarse un susto de muerte...

» **ESPEJITOS A MÍ:** Otra curiosidad, que no tiene mucha utilidad, es que no se reflejan en los espejos. Prueba a organizar una pelea de almohadas o un baile lento con un Sim normal frente a un espejo, y verás qué risas...

» **TODO UN "LATIN LOVER":** Como sus necesidades no caen durante la noche, basta con tenerlas altas para mantenerlas hasta que salga el sol y tener éxito en la mayoría de las relaciones amistosas y amorosas.

» **MEDITAR:** Es una habilidad secreta común a todos los Sims con 3 puntos o más de Lógica, pero muy útil para un vampiro, ya que puede meditar durante el día para que sus necesidades no desciendan. Además, si practica ganará la habilidad de teletransporte, que le ayudará a esquivar la luz del sol más fácilmente.



El vampiro perfecto

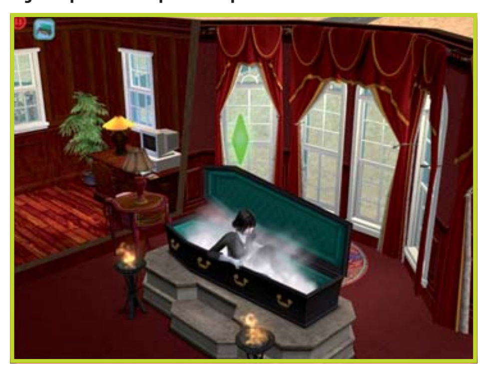
¿Quieres el mejor vampiro de SimCity? Los expertos aconsejan crear un Sim con este perfil, antes de ser mordido:

- **Aspiración:** Conocimiento. Este Sim recibe deseos relacionados con morder a otros Sims, o convertirse en vampiros.
- **Personalidad:** Extrovertido, alegre y cordial, para ganarse la confianza de sus víctimas.
- **Habilidades:** Pocos puntos de Lógica antes de ser mordido, porque un Sim lógico no congenia con los vampiros, y le cuesta más hacerse amigo de ellos. Una vez convertido en un chupasangre más, es imprescindible ganar al menos 3 puntos de Lógica, para poder meditar.





Vamos a dar una vuelta... **Si te transformas en murciélago podrás ir rápidamente de un sitio a otro, pero sólo puedes ir por los mismos lugares que los Sims que van "a pata". Olvídate de hacer cosas como sobrevolar piscinas o salir por la ventana...**



Hasta medianoche. **Durante el día, mejor duermes en un ataúd: las necesidades no descienden y recuperas Energía y Comodidad.**



¡Un espejo flotando en el aire! **Los vampiros no se reflejan en el espejo, pero los objetos que usan sí. No tiene utilidad, pero es divertido...**

Los vampiros Sim son más "normales" que los de las películas, se zampan tan tranquilos una buena sopa de ajo y los vecinos les tratan normalmente, salvo aquellos que les corta el vampirismo. Pero, eso sí: no soportan la luz del sol. Si un Sim sale al jardín de día comenzará a echar humo y en poco más de un minuto se convertirá en ceniza y morirá. Mientras está cegado por el sol se niega a recibir órdenes. Incluso dentro de la casa, durante el día sus necesidades bajan mucho más rápido que en un Sim normal. Por eso conviene tener el objeto de recompensa **Energizador** "Ecléptico y Enigmático", que aumenta las necesidades.

Por suerte, puedes comprar un ataúd: al meterse en él durante el día las necesidades no descenderán, y recuperará **Energía** y **Comodidad**. Los ataúdes pueden ser usados por Sims normales para dormir, pero sin las ventajas de los vampiros.

Nada te impide colocar un ataúd en el garaje para que se esconda rápido al venir de trabajar, pero muchos jugadores prefieren cambiar de empleo y buscar una profesión nocturna, como **Gandul**, **Paranormal**, **Criminal** o **Cumplimiento de la Ley**. En el Centro Urbano puedes trabajar como DJ o empleado de la barra de bar y ganar unos simoleones antes de volver a casa a las 7 a.m.

Cuidado porque un Sim con el **Libre Albedrío** activado puede morder automáticamente a familiares y amigos...

PUES NO ES TAN MALO...

A cambio de estas pequeñas "molestias", a los vampiros sus necesidades no descienden durante la noche. Es decir, bajarán si haces cosas como beber mucho café o hacer ejercicio, pero estarán fijas si no haces nada.

Otra gran ventaja de los chupasangres es que... ¡no envejecen! Se quedarán en el ciclo de edad en el que estén, salvo los adolescentes que pasan a adultos... ¡menos mal! Y, además, podrán tener hijos que no heredarán el vampirismo.

Por desgracia, como duermen durante el día y viven de noche tienen costumbres opuestas a los Sims normales, así que será difícil que congenien con ellos. Lo mejor es agrupar a los vampiros en una casa y tener a los Sims normales como vecinos. Si conviven, los Sims normales deben trabajar en casa, y así pueden coincidir algunas horas con sus "colegas de la noche".

Como último recurso, puedes convertir a un vampiro en humano: compra la poción **Vamprocilina-D** por 60 simoleones a la Casamentera gitana, y haz que el vampiro se la tome para recuperar su anterior vida. Seguro que la echará de menos...



¿Sabías que...

... puedes ordenar a un Sim que eche un vistazo al ataúd mientras el vampiro duerme. ¡Se llevará el susto de su vida! Pero mucho ojo porque si sus necesidades están bajas... ¡Puede morir de verdad!



Vampirismo, ¿sí o no?
Mordiscos nocturnos

En esta sección explicamos cómo sobreviven los vampiros. Pero, ¿y si no quieres a tu Sim con colmillos? O, al contrario, no hay modo de que le muerdan. ¡Qué difícil es contentar a todos!

¡ODIO LOS VAMPIROS! Si no quieres que un vampiro te muerda y convierta en un habitante de la noche, sólo tienes que cumplir estas tres sencillas reglas:

- No visitar el Centro Urbano entre las 7 p.m. y las 7 a.m.
- No somos amigos. Muy raramente, los vampiros muerden a desconocidos. No hables con el Conde o la Condesa y, en cuanto veas otro vampiro en el mismo solar... ¡Sal pitando de allí!
- No pidas citas a ciegas a la Casamentera gitana.

Al principio sólo existen dos vampiros y es fácil esquivarlos. Pero si muerden a algún Sim se contagiará el resto del barrio y el 10% de la población se convertirá en vampiros, así que será mucho más difícil evitarlos.



¡POR FAVOR! ¡POR FAVOR! ¡SÓLO UN MORDISQUITO! En el lado opuesto, muchos jugadores han intentado que sus Sims sean mordidos por un vampiro sin conseguirlo. Si ese es tu caso, es el momento de tomar algunas medidas desesperadas y salir a buscarlos...

- Visita el Centro Urbano entre las 7 p.m y las 7 a.m., y cambia de local hasta encontrar al Conde o la Condesa. Hazte amigo de ellos. Suelen preferir los Sims con aspiración de Conocimiento o Placer.
- Si no consigues que te muerdan y tienes instalada la expansión «Universitarios», gana muchos puntos de influencia y ordena al vampiro que muerda a un amigo de tu Sim. Después, será más fácil que el amigo muerda a tu criatura....
- Cambia Lo que le Pone a tu Sim, para que le guste el vampirismo. Para ello puedes usar una poción ReNoVaTec, o la esfera ReNoVaTec. Intenta que tenga la Aspiración Placer. Pídele una cita a ciegas a la Casamentera Gitana y págale más de 500 simoleones: hay muchas posibilidades de que te cite con un vampiro.
- Ve a la sección de Intercambio de la web oficial del juego *(www.lossims.com o www.thesims2.com)* y en el buscador de solares teclea la palabra "vampiro" o "vampire": podrás descargarte casas con vampiros controlables para instalar en tu barrio. Así la elección será tuya y podrás morder a quien quieras...





En esta sección





Las primeras horas con Abren Negocios

Ya tenemos aquí, cargada de novedades, la última expansión de «Los Sims™ 2». En esta primera guía vamos a conocer las claves para montar un negocio y disfrutar con los nuevos personajes y lugares. ¡No te lo pierdas o te irás a la ruina!


Tu propia fábrica. En las nuevas estaciones de trabajo los Sims pueden crear, según sus talentos, objetos únicos. Elige tu tipo de negocio: una tienda, un salón o una exposición como elecciones básicas, después te esperan miles de combinaciones diferentes.


¿En casa o en el distrito comercial? Puedes montar tu propia empresa en casa, en un piso despejado o en tu jardín.


Los robots son los personajes estrella . Tienen las mismas habilidades y sentimientos que un Sim, pero menos necesidades.

¡Mira todo lo que puedes hacer!

Las novedades

El estreno de una expansión siempre significa nuevos desafíos para los habitantes de SimCity. ¡Pero a ellos les encantan las nuevas emociones!

lo que hay que saber **las novedades de la tercera expansión**

Si instalas esta expansión, tus Sims serán empresarios, con uno de estos tipos de empresa: **tiendas**, **salones** y **exposiciones**. En las tiendas vendes cualquier objeto, sólo o combinado: flores, muebles, música, videojuegos... En los salones ofreces un servicio: un salón de belleza, bar, discoteca, restaurante... En las exposiciones cobras por el tiempo que los clientes estén: un museo, un gimnasio, tu propia casa...

EMPLEADOS Y CLIENTES

Si tus Sims no son buenos negociantes contrata a empleados con un nuevo medidor: los talentos. Según las insignias de oro, plata y bronce, en distintas categorías tendrán habilidades como **convencer al cliente** o **cobrar a la velocidad del rayo**. ¡Pero ojo con los vagos y los ladrones! Debes poner los sueldos, decidir el horario y despedir a los ineptos. Si asciendes a algún empleado a directivo, él llevará el negocio y tu sólo te preocuparás de recoger ganancias o abrir más empresas.

Para tener éxito debes cuidar a los clientes: charlar con ellos, llevarles la compra a casa y hacer que los atiendan los mejores empleados para ganar su **fidelidad** y obtener bonos y habilidades con los que puedas mejorar aún más tu negocio.

MÁS NOVEDADES

«Abren Negocios» incluye dos nuevos personajes: el robot Servo y los periodistas, que atraerán o ahuyentarán a la clientela con sus críticas, además del objeto más esperado: el **ascensor**, mucho más rápido y menos cansino que las escaleras. Si además quieres que tus Sims tengan más probabilidades de tener gemelos... ¡Ésta es tu expansión!



Características principales
Radiografía de la expansión

Descubre todo lo que te espera en «Abren Negocios», la última expansión de «Los Sims™ 2».

OPCIONES DE OTRAS EXPANSIONES INCLUIDAS EN «ABREN NEGOCIOS». Las siguientes características proceden de otras expansiones. Esto significa que basta con instalar «Abren Negocios» para usarlas, aunque no tengas «Universitarios» o «Noctámbulos». Consulta las guías del número 1 de La Revista Oficial de Los Sims™ 2 para saber cómo funcionan.

- Influencia avanzada (Universitarios)
- Restaurantes (Noctámbulos)
- Atracción entre Sims (Noctámbulos)
- Lo que le Pone y lo que le Corta (Noctámbulos)

OTRAS NOVEDADES

- Nuevo barrio: Villazul del Agua
- Crea tus propios negocios, tanto en casa como en el distrito comercial, en tres modalidades diferentes: tienda, salón y exposición.
- Sé el jefe: pon el precio a los productos, contrata empleados, despide y asciende según su trabajo.
- Nuevas características de los Sims: talentos y lealtad de cliente.
- Los Sims crean objetos: juguetes, robots, flores...
- Nuevos personajes robots y periodistas.
- Los niños pueden tener sus propios negocios de venta de limonada y segunda mano.
- Puedes cambiar la apariencia de niños y bebés.
- 125 nuevos objetos y 3 nuevos estilos de decoración: internacional, libro de cuentos, euro.
- Las puertas se pueden cerrar a ciertos Sims.
- Nuevos sistemas de ordenación del catálogo de objetos
- Inventario personal
- ¡Ascensores!
- Tejados en cúpula, cónicos y octogonales.





Conceptos básicos

Cómo montar tu propio negocio

Crear una empresa en «Abren Negocios» es muy sencillo. Sólo hacen falta buenas ideas, y un buen puñado de simoleones. ¡Aprende cómo hacerlo!

» lo que hay que saber **iniciando tu empresa**

La idea de ser su propio jefe es muy atractiva para un Sim. ¡Y es tan sencillo como hacer una llamada de teléfono! Como hemos comentado, en «Abren Negocios» puedes crear tu propia empresa en casa o comprar un solar en una zona comunitaria. En el distrito comercial Villazul del Agua hay muchas tiendas en venta. Pero puedes partir de cero creando un solar vacío o una tienda en la pantalla de **Barrio**: así aparecerá en la lista de solares en venta, para que pueda ser comprado por cualquier Sim... lógicamente, cualquier Sim que tenga la cantidad de simoleones suficientes...

LA APERTURA DEL NEGOCIO

Para montar una empresa, controla al Sim que se convertirá en dueño y haz que use el teléfono. En el menú verás la nueva orden **Bienes inmuebles**. Pínchala y elige **Adquirir solar comunitario**. Selecciona el barrio en donde está el local y búscalo en la lista. Si tu Sim tiene el dinero suficiente, pasará a ser de su propiedad. Ya sólo tiene que coger el coche o llamar a un taxi, para ir a visitarlo.

Los negocios se pueden traspasar, o vender. En el menú **Bienes inmuebles**, elige **Solicitar Escritura** para obtener el contrato que puedes colgar en la pared, vender o regalar a otro Sim, que se convertirá en el nuevo dueño. También puedes vender el local directamente mediante la orden **Vender solar comunitario**.

Abrir un negocio en casa es más barato: no tienes que pagar por el local. Debes acudir al teléfono y elegir



¡Dos mejor que uno!
El misterio de los gemelos

Como en la realidad, raramente los Sims tienen gemelos. Pero si te hacen ilusión un par de peques idénticos, «Abren Negocios» te lo pone fácil...

Muchos jugadores se han pasado semanas intentando que sus Sims tuviesen gemelos sin conseguirlo. Así nacieron disparatadas leyendas urbanas o jugadores que aseguraban que habían tenido trillizos –algo imposible–, sin presentar pruebas. Para zanjar el tema y cumplir los anhelos de muchos padres frustrados, en «Abren Negocios» es muy fácil "encargar" gemelos. Para empezar, han aumentado las probabilidades, así que, sin hacer nada, ahora es más sencillo que lo consigas. Pero si quieres acertar a la primera, sólo tienes que seguir estos pasos...

» LA FORMA "NATURAL" DE TENER GEMELOS: Después de la aspiración Queso Fundido de «Noctámbulos», Maxis presenta otra variante: la tarta de queso. Si un Sim hembra se toma una tarta de queso antes y después de "ir a por un bebé", será madre de gemelos. Si no tienes suficiente habilidad para hacer una tarta de queso, compra un robot Servo, que tiene 10 puntos en Cocina.

» EL MÉTODO "TRAMPOSO": Como verás en el recuadro de trucos, en «Abren Negocios» existe uno para conseguir que un Sim embarazado tenga gemelos. Selecciona al Sim, abre la consola de trucos, teclea forcetwins... ¡Y disfruta de los pequeñajos!



¡Menuda cola! Llevar un negocio es sencillo, si cumples una serie de reglas que te explicamos en esta guía. Un local bien acondicionado, objetos de diversión atractivos, empleados honestos y eficientes... ya lo verás ¡La caja registradora va a echar humo!



Lento pero seguro. Pepe no tiene mucho material, pero espera fabricar al menos cinco o seis payasos más antes de cerrar.



Cuestión de atención: No hay nada como un vendedor con la cabeza de un gorila rosa para llamar la atención de los clientes.



Ajuste de precios. Todos los Sims que inicien su triunfal carrera de empresarios ganan un nuevo panel del control del negocio, en la esquina superior derecha de la pantalla. Por suerte, se puede minimizar para que estorbe lo menos posible.



¡Elige bien! Consulta todas las fichas de empleados para contratar al que más talentos tenga y pida menos sueldo...



Empleados bajo control. Con la orden "Dirección" asignas el trabajo a los empleados. También su sueldo y horario e, incluso, puedes despedirlos.

la orden **Negocios**. Pincha en **Abrir Negocio en casa**, y los clientes no tardarán en llamar a la puerta.

¿CÓMO SE CONTROLA?

Ahora tienes un nuevo **Panel de Control del Negocio**, en la esquina superior derecha de la pantalla, con una serie de distintos iconos:

- **Fidelidad del cliente:** te indica si los Sims que han pasado por tu local están contentos.
- **Información del empleado:** Todo sobre tus nuevos "esclavos": salario, horario de trabajo, humor, habilidades, talentos, etc.
- **Seguidor de la caja:** El dinero que ganas o pierdes, sin más rodeos.
- **Información del negocio.** Dónde pierdes dinero –o cómo lo ganas- para ajustar estrategias.
- **Herramientas de construcción del negocio:** para poner precios, comprar más mercancía o añadir nuevos artículos del catálogo.
- **Extras de negocio:** Los bonos que has ganado, según el éxito de tu empresa: descuentos en mayoristas, poder "engañar" a los clientes para vender caro y que piensen que es una ganga...
- **Nivel de negocio:** Es el prestigio que tiene tu empresa.

EMPLEADOS Y CLIENTES

Tanto el dueño como su familia trabajan gratis. Si necesitan ayuda usa el teléfono, elige la orden **Negocios**, y **Contratar empleados**. Examínales y escoge a los más adecuados para tu negocio o bien usa **Contratar** con cualquiera que te cruces.

Al pinchar en un empleado usa **Dirección** para hacerle trabajar como cajero, reponedor de artículos, vendedor, o fabricar objetos, cocinar, etc. Desde aquí también cambias el sueldo, despides, asciendes a directivo o lo mandas a casa a descansar.

Los clientes son la clave: Tienen una medidor de color verde en la cabeza y sólo cuando se llena meten el artículo en la cesta, o entran en un salón o exposición. Necesitas un buen local, objetos de diversión, hablar con ellos, asignarles un buen empleado, etc. Con **Ventas** controlarás cómo relacionarte con ellos.

EL CAMINO DEL ÉXITO

Si todo marcha como es debido, comenzarás a ganar dinero. Asciende un empleado a directivo, él se encargará de llevar la empresa y tú podrás controlarla desde el teléfono yendo a **Negocios** y eligiendo la orden **Seguimiento de un negocio**. Desde aquí puedes dar algunas órdenes como cambiar precios ¡o contratar y despedir a tus empleados! ■

¿Sabías que...

... no es necesario que un Sim empresario abandone su viejo trabajo para llevar su negocio ya que puede compaginar ambas cosas. ¡Aunque será difícil aguantar el ritmo durante mucho tiempo!



Los nuevos trucos de Abren Negocios
Aquí están todos

Como es tradición en la saga, cada nueva expansión añade nuevos trucos y jugosas ventajas. Para mayor comodidad, hemos recopilado los principales trucos del juego y todas las expansiones.

ACTIVANDO LA CONSOLA

- Pulsa las siguientes teclas, de una en una, pero sin soltarlas: CTRL., Mayúsculas, C
- En la parte superior de la pantalla aparecerá la consola de comandos. Teclea los siguientes códigos, de uno en uno, pulsando la tecla Intro (o Enter) al final de cada truco.

TRUCOS EXCLUSIVOS DE ABREN NEGOCIOS

AddneighbortoFamilycheat on: Activa una nueva orden en el menú de los Sims, para añadir los que quieras a tu familia.
AddneighbortoFamilycheat off: Desactiva esta ventaja.
Forcetwins: Un Sim embarazado tendrá gemelos.
Plumbbobtoggle on: Desactiva el diamante que aparece sobre la cabeza de los Sims. Muy útil para rodar películas.
Plumbbobtoggle off: Vuelve a recuperar el diamante.
Anular reglas de paredes: cuando estás construyendo, pulsa las teclas CTRL. y ALT mientras colocas objetos en una pared, para situarlo donde quieras, incluso aunque el lugar ya esté ocupado.

TRUCOS EXCLUSIVOS DE NOCTÁMBULOS

familyfunds NOMBRE XXXX: Asigna una cantidad de dinero a una familia del barrio.
showHeadlines off: Esconde las burbujas de pensamiento. Ideal para grabar películas.
showHeadlines on: Muestra las burbujas de pensamiento.
unlockCareerRewards: Desbloquea todas las recompensas de profesiones.
maxMotives: Sube al máximo todas las necesidades de todos los Sims del solar.
motiveDecay off: Las necesidades no descienden.
motiveDecay on: Las necesidades descienden.
aspirationPoints X: el Sim activo gana X puntos de aspiraciones (para comprar recompensas).
lockAspiration on: Detiene el descenso de las Aspiraciones para todos los Sims del solar.
lockAspiration off: Las Aspiraciones vuelven a descender.
aspirationLevel X: Fija el nivel de aspiraciones de un Sim, de rojo a platino. X es un valor entre 0 y 5.
agesimscheat on: Añade la orden "Set Age" a los menús, para cambiar tu Sim a cualquier otro ciclo de edad.
agesimscheat on: Desactiva la orden "Set Age".

TRUCOS ESENCIALES (FUNCIONAN CON EL JUEGO ORIGINAL Y LAS EXPANSIONES)

- MODO VIVIR
  - **kaching:** Recibes 1.000 simoleones.
  - **motherlode:** Recibes 50.000 simoleones.
  - **aging off:** Toda la familia deja de envejecer.
  - **aging on:** Reanuda el envejecimiento.
- MODOS COMPRAR/CONSTRUIR
  - **moveobjects on:** Permite desplazar objetos que no han sido colocados por el jugador, como los buzones y los cubos de basura.
  - **moveobjects off:** Desactiva la anterior ventaja.





Negocios de niños
Ellos también juegan

Jugar es cosa de niños pero en «Abren Negocios» la empresa también lo es. Si tienen olfato para el negocio, podrán hacer grandes cosas...

UN PROBLEMA A RESOLVER. Desde el punto de vista de un Sim empresario los niños son un estorbo para hacerse rico. No pueden trabajar en la empresa, quitan horas de trabajo y es necesario contratar a una niñera o llevárselos, pudiendo regalar alguna gamberrada a los clientes.

En realidad, su presencia no es tan mala como aparenta, especialmente en los negocios en casa: los niños hacen amigos con facilidad y pueden mejorar el humor de un cliente con sus juegos o atraer a otros niños que, a su vez, vendrán con sus padres y así se convertirán en potenciales clientes.

ELLOS TAMBIÉN GANAN DINERO. Los niños son capaces de ganar sus propios simoleones. Si compras un puesto de limonada "Exprimi-2" por 120 simoleones y lo colocas en el jardín venderán zumo. Pon precio a la limonada pero conviene que sea barata, ya que no es un producto muy apreciado por los mayores. Sin embargo, si el niño ha ganado puntos en la habilidad Cocina con el juguete "Mi Primer Horno" de Babo S.A., la limonada saldrá mejor, se correrá la voz y pronto tendrá una cola de ansiosos clientes frente al puesto.

Si en el vecindario hay niños con una personalidad gamberra, a veces vendrán a patear el puesto de limonada. La mejor solución es que haya un adulto cerca o comprar un robocentinela que echará a ladrones y gamberros.

¿RASTRILLO DE SEGUNDA MANO? Se rumorea que en «Abre Negocios» los niños también pueden montar un rastrillo para vender objetos de segunda mano. Echaremos un vistazo a esta posibilidad en el próximo número...



¿Cuál te conviene?

Los tipos de negocio

En «Abren Negocios», puedes crear muchos tipos de empresas. Elige bien desde el principio para no tener que volver a empezar desde cero...

lo que hay que saber **todos los tipos de negocio posibles**

Cuando un Sim decide convertirse en empresario, tiene que tomar importantes decisiones: ¿monto el negocio en casa o en el distrito comercial? ¿Una tienda, un salón, o una exposición? Es importante tenerlo claro, porque aunque puedes comprar y vender negocios cuando quieras, perderás tiempo volviendo a empezar lo que significa menos simoleones y sobre todo, menos años de vida Sim para hacerte rico...

TIPOS DE EMPRESA

Ya sea en casa o en una zona comunitaria, puedes elegir tres tipos de negocio, cada uno con sus ventajas e inconvenientes, aunque en la práctica depende de la personalidad y aspiraciones del Sim.

Tiendas: Un lugar en donde vendes cualquier objeto de la tienda del **Modo Comprar**. Puedes mezclar como quieras así que, en la práctica, puedes crear miles de tiendas diferentes: de ropa, de videojuegos, flores, juguetes, fontanería, electrónica, etc. Para que un lugar se considere una tienda debes colocar los siguientes objetos y después darla de alta desde el teléfono:

- **Caja registradora. 205/225 simoleones:** es el lugar a donde los clientes acudirán para pagar, cuando decidan comprar algo. Debe estar sobre un mostrador, y en lugar despejado, porque pueden formarse colas.
- **Letrero Abierto/Cerrado. 20 simoleones:** Debes colocarlo en la entrada del local. Se usa para abrir o cerrar la tienda, o para llamar a los empleados. Si está cerrada, los clientes se marcharán, aunque puedes ordenar a los empleados que se queden para realizar tareas, como limpiar o reponer stock.

Cuando coloques el letrero en abierto comenzará a llegar gente. Usa la **Herramienta de Construcción de Negocio** para añadir objetos del ca-



¡A darle al pico! No importa el negocio que pongas en marcha: tú o tus empleados vais a tener que hablar mucho para convencer a los clientes de que dejen su paga en vuestro local... cuenta chistes y trátales a cuerpo de rey porque correrán la voz y tal vez regresen.



Dinero fácil. La ropa es una de las pasiones de los Sims, así que montar una tienda de moda es una forma rápida de ganar simoleones.



¡He comprado un parque! Nada impide comprar un solar abierto y cobrar por la visita. ¡Y las zonas comunitarias están a la venta!



Cambio de estilo. **En los salones cobras por algún tipo de servicio que prestes al cliente, como por ejemplo un corte de pelo o un maquillaje. Aquí es importante que el estilista tenga mucho talento de Cosmética, porque si no, el resultado será un desastre...**



¡Rápido, que se escapan! **Estos clientes están pensando si usan o no el Electroticket. ¡Envía un empleado para convencerlos!**



Mejor en estantes. **Nada te impide colocar los objetos en venta en el suelo o en mesas, pero en los estantes causarán mejor impresión.**

tálogo y poner los precios. Es recomendable comprar estantes porque dan una imagen positiva al cliente y caben más objetos que si los amontonas en una mesa, o en el suelo. Sin olvidar que podrás poner precios en conjunto a todos los artículos de un mismo estante. Consulta la sección BricoSims para ver un ejemplo de construcción de tienda.

Salones: Estos negocios ofrecen servicios por los que paga el cliente: un restaurante, un bar, etc. La novedad son los salones de belleza. Se trata de un lugar que contiene el objeto **Centro de Maquillaje "Patito Feo"** (1200 simoleones). Puedes completarlo con un jacuzzi, máquinas de hacer ejercicio, una piscina, una barbacoa, etc. Cada centro de maquillaje necesita un Sim –un empleado, el dueño o alguien de la familia– para atender al cliente al que tendrá que hacer un cambio de imagen. Según los **talentos relacionados con la cosmética** que tenga hará un buen trabajo o convertirá al cliente en un payaso, luego es importante ensayar hasta conseguir los talentos o contratar a empleados que los tengan.

Lo mismo se aplica a la hora de hacer la comida en un restaurante: consulta la guía de «Noctámbulos» del número 1 de la Revista Oficial de Los Sims™ 2 para conocer los objetos que debes incluir en un restaurante. Si los empleados no cumplen los requisitos, mejor monta otro tipo de negocio, porque si se corre la voz que en tu salón no saben maquillar, o en tu restaurante la comida es de baja calidad, dejará de ir gente y enseguida tendrás que cerrar y volver a empezar.

Exposiciones: Es la empresa más sencilla de montar. Sólo necesitas colocar una máquina **Electroticket** en la entrada, que cuesta 499 simoleones. En la máquina fijas el precio y después, con la orden **Comenzar a cobrar a los clientes** pones en marcha la exposición. También puedes usar **Conceder entrada gratuita** con un Sim, para ganar su amistad o ligar con él...

Hay muchos tipos de exposiciones: museos de cuadros o estatuas, coches de lujo, una casa ricamente decorada, bibliotecas, parques, etc. Para que una exposición tenga éxito muestra objetos de lujo: coches, pianos, arte, etc. Busca los objetos más caros del catálogo, y colócalos al fondo del local para que la gente tarde más en marcharse. También es buena idea colocar objetos de diversión, o diseñar el local en forma de laberinto, para que los visitantes tarden más y vean más cosas...

Como dice el viejo dicho, todo vale en los negocios y en la guerra... ■

¿Sabías que...

...para poder encontrar todos los objetos comentados sólo tienes que pinchar en el icono "Ordenar por colección" en el Modo Comprar o en el Modo Construir, y elegir la colección "Negocios".





¿Casa o tienda?

¿Montar el negocio en casa o en un solar comunitario? Es interesante para Sims tímidos o con aspiraciones Familiares o de Conocimiento, pero desde luego, también hay inconvenientes...

VENTAJAS. La primera es la de poder tomarte un descanso en tu habitación para relajarse o estudiar. También es interesante si tienes muchos hijos y no hay dinero para pagar a las niñeras. Sobre todo, la principal ventaja de montar una empresa en casa es que los gastos iniciales son pequeños ya que te ahorras la compra del local. En una casa bonita con muchos objetos puedes colocar una máquina Electrotícket por 499 simoleones y cobrar a la gente por el tiempo que se quede. Otro negocio rápido consiste en poner un banco de fabricación y una caja registradora en el jardín y vender flores, robots o juguetes a los vecinos.

Para montar un negocio en serio, lo más sensato es reservar todo el jardín o una planta completa: colocas una valla desde la entrada del jardín a la puerta del negocio, y el resto de puertas las cierras a los clientes.

INCONVENIENTES. No podrás crear tiendas o exposiciones tan grandes como en un solar dedicado exclusivamente a la empresa. Además, el resto de la familia ayuda en sus ratos libres y si no tienen talentos causarán una mala imagen a los clientes. Por tanto, si la familia es un estorbo para ganar dinero, es mejor desechar esta idea. Finalmente, no te olvides de que los ladrones sólo roban en los negocios hogareños, así que abre tu tienda en el centro si este tema te preocupa...



Consejos de construcción

Sea cual sea tu negocio, los clientes muestran una barra verde en su cabeza, y al llenarse, sacarán la billetera. Una parte importante de esa barra se completa con la decoración del local.

PEDESTALES: Las estatuas gigantes de ninja, gorila, caballero, osito y buzo son espectaculares y atraen clientes como la miel a las moscas.

LETREROS: De distintos tipos, pero con la misma función: obligar a los Sims pararse y echar un vistazo.

LA DECORACIÓN: No te olvides de construir un lavabo y un retrete, poner sillas y mesas, una cafetera, y objetos de diversión: una recreativa, televisión, etc. Las obras de arte y los materiales de buena calidad también les ayudan a llevarse una buena impresión.





Aprende a tratarlos
Empleados y clientes

Puede que tengas montado el mejor comercio de SimCity pero, si no tienes empleados ni clientes, seguro que no llegas a ningún sitio...

» consejos generales consigue empleados satisfechos y eficaces

Ya has dado el primer paso en el apasionante mundo de los negocios: has construido tu local. ¡Un momento, no tan rápido! Para que dé beneficios debes lidiar con los empleados y los clientes.

LA PLANTILLA

Cuando un Sim monta una empresa con pocos simoleones en el bolsillo la primera decisión es **cubrir todos los puestos con familiares** para ahorrarse a los empleados. ¡Gran error! Salvo que tengan talentos, el servicio será un desastre. Mantener alta la fidelidad del cliente es esencial para que vuelva otro día o corra la voz, especialmente al principio. Por eso, aunque cueste dinero, contrata empleados. Llama por teléfono y elige a los de mejores talentos según el negocio.

Si es un salón, necesitarás al menos **un empleado** para el centro de maquillaje, bar, cocina, podio del restaurante, etc. Para el resto, por lo menos **un buen vendedor** y, si es tienda, **un cobrador rápido** en el mostrador.

Una vez contratado, tienes que vigilarle constantemente durante los primeros días. Asígnale una tarea en función de los talentos. Si tiene una insignia en ventas, ponle a atender a los clientes; si la tiene en fabricación, ponle a usar centros de trabajo, etc.

Vigila si es maleducado, si pierde tiempo, si roba algún objeto de los estantes o dinero de la caja... En ese caso, échale una bronca con **Dirección** y, si sigue así, despídelo al instante.

En una tienda es especialmente importante **reponer los artículos** vendidos, así que asígnaselo a un empleado. También pueden limpiar o cocinar. Observa su barra de humor y si ves que está baja, súbeles ligeramente el sueldo, dales un descanso –sólo si tienen objetos de diversión y comida en el local– o mándalos el resto del día a casa. Es útil ponerles comodidades: un servicio, una pequeña cocina, mesas y sillas. Si están mu-



Los uniformes
¡Vaya pintas!

Tener a tus empleados uniformados puede ser la diferencia entre una tienda llena y otra vacía. Pero elige bien, ¡tampoco los vistas de cualquier cosa!

» **TODO POR LA PASTA.** La clave para ganar dinero en un negocio Sim es llamar la atención del cliente y mantenerlo quieto hasta que lo convences para que te compre algo, use un servicio o pague en la máquina Electroticket.

Una forma sencilla de llamar su atención es, desde el menú "Dirección", poner un uniforme a todos los empleados. Los uniformes hacen que el cliente se distraiga menos y esté atento al vendedor, así que llenarán la barra de gasto y mejorarán la fidelidad de la clientela.

» **LA ESTRATEGIA.** Cualquier traje existente en el armario vale como uniforme pero hay algunos especiales: cocinero, buzo, gorila, ninja, caballero con armadura etc. Los jugadores americanos que reservaron el juego en la tienda de EA también disponen del disfraz de gallina. Seguramente, en el futuro, EA permita descargar otros.

Si toda la plantilla lleva el mismo disfraz, el efecto de "impresión" será mayor. También suele ser más eficaz mezclar distintos trozos de uniforme. Por ejemplo, la cabeza del gorila con la armadura del caballero.

Es importante que todos tus empleados lleven uniforme, pero observa su reacción: algunos se sienten humillados y su humor desciende. Si son buenos, no te quedará más remedio que dar tu brazo a torcer y quitarles el disfraz... ¡o subirles el sueldo, que ya va siendo hora!



Un empleado, una tarea. Cada trabajador se ajusta, según sus habilidades, mejor a un puesto. Si pones en la caja a alguien que no tiene insignias de cobrar con la registradora, tardará mucho en la más simple de las tareas y los clientes terminarán impacientándose.



¡Sin stock! El mayor desastre es quedarte sin mercancía. Ordena a un empleado que reabastezca de forma automática.



¡Se lo rifan! Si un trabajador es bueno en una tarea se correrá la voz y los clientes llegarán incluso a hacer cola para que les atienda.



Todo bajo control. Desde la herramienta de Negocio, en la esquina superior derecha, puedes conocer las habilidades, talentos, humor y salario de tu plantilla. Es imprescindible que revises estos datos periódicamente para la buena marcha de tu negocio.



Vigila el humor. Si alguien está a disgusto seguramente es porque cobra poco. Súbele el salario si es un buen trabajador.



Codiciado. El talento Ventas es uno de los más solicitados ya que se utiliza para convencer al cliente en distintas situaciones.

cho tiempo esperando ponles el televisor para distraerles.

Cuando un trabajador tenga varias **insignias de talento** de oro o plata, asciéndelo a directivo. Así podrás dejar el negocio en sus manos, y comprar otro para expandir tu imperio.

LOS CLIENTES

Junto al dueño y los empleados, de los clientes depende un negocio. Son un poco peculiares: no compran o usan un servicio sin más, sino que se lo piensan antes de decidir. Puedes detectarles porque tienen **una barra verde** con el símbolo de un simoleón en la cabeza. Cuando la barra esté llena pagarán por lo que ofrece el local. Hay distintos factores que añaden puntos a la barra pero la cantidad depende de la personalidad y las necesidades del Sim:

HUMOR: Un cliente con las **necesidades bajas** no gasta dinero. Instala servicios, sillones para que descansen, objetos de diversión, cafetería o barbacoa para que coman, etc.

DECORACIÓN: Es importante que el local invite a quedarse. Los materiales deben ser de buena calidad, tienen que existir muchos objetos decorativos y de arte, algo de música, y letreros y pedestales para invitarles a entrar.

CALIDAD DEL OBJETO/SERVICIO/EXPOSICIÓN: Lógicamente, el tipo de negocio es importante. No es lo mismo vender videojuegos o ropa, que lámparas de techo... Intenta elegir **negocios interesantes**, y mezcla objetos y servicios, para aumentar la variedad: nada te impide juntar un restaurante con una tienda de ropa, o un centro de maquillaje con una exposición...

VENDEDOR: El talento de **Ventas** del vendedor (sea dueño o empleado) es muy importante para terminar de convencer al cliente. Es recomendable que tenga insignias de plata u oro.

AMISTAD CON EL DUEÑO/VENDEDOR: Si hay una buena relación a corto y largo plazo entre el cliente y el dueño, es más fácil cerrar el trato. No te importe perder tiempo haciendo que tus Sims charlen o cuenten chistes a los clientes, o bien ofreciendo "ganchos" en forma de descuentos, regalos, servicios personales como pueda ser llevar la compra a casa, etc.

FIDELIDAD: Los **clientes contentos** corren la voz y atraen a otros clientes, además de regresar al poco tiempo con la barra de gasto más alta de lo habitual. Por tanto, intenta mantener contenta a la clientela, si lo haces, la siguiente vez te va a resultar más fácil convencerlos para que compren...



¿Sabías que...

...en el cartel de Abierto/Cerrado de tu establecimiento dispones de varias órdenes relacionadas con la posibilidad de aumentar o disminuir el número de horas de trabajo de tus empleados.



Los talentos
El empleado perfecto

La expansión «Abren Negocios» añade los talentos, un nuevo medidor que se aplica a todos los Sims, tanto a los nuevos como a los ya existentes.

Puedes acceder a la nueva pestaña de Insignias de Talentos en la sección de Empleo del Panel de Control del Sim. Al principio no tienen ningún talento asignado, salvo los empleados que contratas a través del teléfono o los Sims trabajadores que te encuentres en las zonas comerciales.

Existen siete tipos de talentos. Cada uno tiene distintos niveles, que se identifican con insignias de bronce, plata y oro. Para aumentar cada talento y ganar insignias hay que ensayar con un determinado objeto o acción. Además, cada talento tiene asociada una habilidad. Si el Sim tiene muchos puntos en esa habilidad, subirá el talento más rápidamente. Como puedes ver, la Creatividad y la Mecánica son las mejores habilidades para ganar más fácilmente talentos.

PREPARACIÓN DE FLORES. HABILIDAD ASOCIADA: CREATIVIDAD.
Este talento se mejora con la Estación de Trabajo Floral "¡Esto huele de maravilla!". A medida que ganas insignias, puedes fabricar ramos de flores mucho más espectaculares.

ROBÓTICO. HABILIDAD ASOCIADA: MECÁNICA.
Se mejora con el Centro de creación de robots "No Letal". Según ganes insignias, puedes crear robots más inteligentes.



FABRICACIÓN DE JUGUETES. HABILIDAD ASOCIADA: MECÁNICA.
Se mejora con el Banco Juguetero "Diverloco". A medida que ganas insignias, fabricas juguetes más espectaculares.

REABASTECIMIENTO. HABILIDAD ASOCIADA: FÍSICO.
Se mejora practicando. Según las insignias, el empleado repone la mercancía más rápidamente, y la coloca mejor.

CAJA REGISTRADORA. HABILIDAD ASOCIADA: LÓGICA.
Se mejora practicando. Según las insignias, el empleado cobra más rápido, los clientes esperan menos –y por tanto mejora su fidelidad-, y no se equivocan con el cobro...

COSMÉTICA. HABILIDAD ASOCIADA: CREATIVIDAD, LIMPIEZA.
Se mejora usando el Centro de Maquillaje "Patito Feo". A mayor número de insignias, conseguirás realizar mejores cortes de pelo y tener a tus clientes mucho más satisfechos.

VENTAS. HABILIDAD ASOCIADA: CARISMA.
Es un talento realmente importante, clave para poder ganar dinero en una tienda. Se mejora con la práctica.



Clientes extraños
Periodistas y mirones

Echa un vistazo a la gente que entra en tu local porque no todos los clientes son iguales... Y más te vale que aprendas rápidamente a distinguirlos.

» LOS PERIODISTAS. Si observas que un visitante se pone a tomar notas... ¡Atento, se trata de un periodista! Rápidamente, envíale a tu mejor empleado, charla con él si tu Sim tiene puntos de Carisma y es cordial, invítalo a café, ¡lo que sea para tenerlo contento! Trátalo como a un rey, ya que su crítica en el periódico del día siguiente hará que ganes o pierdas muchos clientes.

» LOS MIRONES. Cuando lleves un tiempo de empresario, te darás cuenta de que algunos clientes se pasan horas en tu local, pero nunca compran nada, ni usan los servicios que ofreces. Puede deberse a muchas causas: son gruñones y maleducados y no les gusta que los empleados les atiendan o no tienen dinero. Normalmente no molestan, ya que sólo se quedan a pasar el rato, pero si tienes el local lleno y un "mirón" está ocupando un lugar que puede usar un nuevo cliente, no dudes en echarlo educadamente. ¡El negocio es lo primero!



Los secretos del éxito
Las claves de un buen negocio

Además de diseñar el local y contratar empleados, tendrás que ajustar los precios para aumentar la clientela. ¡Es más sencillo de lo que parece!

» consejos avanzados **gestionando tu empresa**

Hay muchas cosas que se pueden hacer para mejorar la marcha de una empresa. Siempre puedes dejarte llevar por tu intuición e improvisar sobre la marcha, pero es más seguro aprender a observar a los clientes, porque ellos son la clave para saber lo que está bien y lo que está mal en tu comercio.

LOS PRECIOS

Sea cual sea el tipo de empresa, hay que jugar con los precios: en los artículos de una tienda, en los servicios de un salón o en la máquina de **Electroticket**. Sólo tienes que pinchar en el objeto, o usar la herramienta de **Construcción del Negocio**, para cambiarlos. En una empresa Sim, lo importante no es vender algo de vez en cuando sino que los clientes estén contentos y sean fieles, ya que volverán y traerán a sus amigos.

Para mantener su fidelidad, además de los trucos que se comentan en la sección anterior, hay que mantener los precios bajos. Comienza poniendo precios baratos, por debajo de la media, para asegurarte la clientela. Al principio ganarás poco pero tu local siempre estará lleno y ganarás extras de negocio a medida que los clientes gasten dinero.

Haz que el dueño se haga amigo de los clientes más fieles y, después, comienza a subir poco a poco los precios. Puedes usar los **extras de negocio**, tal y como comentamos al final de esta sección, para poder convencer a los clientes más fácilmente o para vender a un precio mayor sin que éstos se sientan estafados.



Uno por uno. Con la herramienta "En venta", puedes calcular y asignar el precio que desees a cualquiera de los artículos, de forma dividual, es decir, de uno en uno. Los que están listos para venderse, se mostrarán con el color amarillo.



Mejor, hechos a mano. Los objetos fabricados, como las flores, los juguetes y los robots, se venden más caros y son más apreciados.



Al por mayor. En el catálogo del modo Comprar compras a precio de mayorista. Si vendes mucho no te preocupes, hay objetos infinitos.



El cliente es lo primero. En un negocio Sim es más importante tener contento a los clientes que ganar dinero. Y si no hay más remedio que estropear el jardín colocando estatuas gigantescas y espectaculares de buzo o ninja para atraerlos, pues se hace...



¡No te quedes sin stock! Cuando un objeto se agota aparece un cartel de advertencia que causa una mala imagen a la clientela.

Extras de negocio. Si mantienes alta la fidelidad de los clientes ganarás puntos que podrás invertir en ventajas para tu empresa.

EL STOCK

Lo más importante en los locales comerciales es que no haya estantes vacíos. Para lograrlo activa la **Herramienta de Construcción de Negocio**. En la rueda de la esquina superior derecha de la pantalla verás dos opciones de ajuste de precios. Con **En venta** pones el precio a un objeto concreto que ya está en la tienda. En algunos casos tienes que escribir la cantidad, en otro indicas si está por encima de la media (caro) o por debajo (barato). Los artículos listos para vender aparecen en color amarillo. Si los sitúas en un estante, pinchando sobre él, pones precio a todos a la vez.

Para añadir objetos, usa el icono **Venta al por mayor**. Entonces podrás coger cualquier objeto del catálogo de los **Modos Comprar y Construir** y colocarlo. En la venta al por mayor, los artículos te cuestan a precio de mayorista y tú pones el precio, indicando el porcentaje de ganancias.

Observa los bocadillos de los clientes, porque muestran los objetos que buscan y los que no les gustan. Es muy importante reponer los vendidos, el cartel de existencias agotadas causa una impresión negativa en los clientes. Pincha en él y elige **Reponer**. Desde el menú **Dirección**, puedes ordenar a un empleado que reponga artículos automáticamente, según se agotan. Los objetos fabricados se reponen de diferente forma. Consulta el recuadro **"La fabricación de objetos"**.

LOS EXTRAS

Cuando un cliente sale satisfecho del local, recibes puntos de fidelidad que, al acumularse, proporcionan ventajas al negocio. Si pinchas en el icono de **Extras de Negocio**, verás los puntos acumulados hasta el momento, que puedes gastar en diferentes extras: Evaluar humor de los clientes, reputación, descuento al por mayor, etc. Los extras se agrupan en cinco categorías: Conexiones, Percepción, Dinero, Al Por Mayor, Motivación. Tú eliges en qué extras quieres gastar los puntos, según tus necesidades. Por ejemplo, si tienes malos vendedores, quizá te interese comprar el extra de evaluar el humor del cliente, para saber cuándo merece la pena presionarle, o el de reputación, para que compren sólo por el prestigio de tu tienda. Si tienes pocos fondos y necesitas ahorrar dinero compra el extra **Descuento al por mayor**.

Empieza comprando ventajas por la parte inferior de la categoría, no podrás comprar el extra de un nivel superior hasta comprar el de más abajo.

Controlando a los empleados, a los clientes, y los precios de tu negocio, obtendrás beneficios y tus Sims podrán vivir de su trabajo. ¡Suerte!

¿Sabías que...

...para reducir el riesgo, la solución ideal es la de mezclar objetos baratos con caros y combinar tiendas con servicios o exposiciones. ¡No te especialices en un único artículo porque puedes arruinarte!

Consejos para Jugadores Incansables



Inventario personal

Al fin los Sims han conseguido unos pantalones con unos buenos bolsillos. O, en otras palabras: un inventario con un montón de posibilidades...

LA MOCHILA. Ahora puedes coger cualquier objeto y arrastrarlo desde el escenario al inventario de un Sim, o al revés. Es muy útil porque puedes fabricar objetos en casa y llevarlos a la tienda, o intercambiar objetos decorativos entre el trabajo y la vivienda. O vender de segunda mano artículos que hayas usado en casa.

LA CESTA DE LA COMPRA. En el inventario hay un hueco especial, Cesta de la Compra. Cuando un Sim va a una tienda y está a su aire... ¡Compra sin parar! En casa pagas las cosas y pasan al inventario. Pero puedes borrarlas del inventario antes de usarlas y te devolverán todo el dinero así que aunque tu Sim sea un comprador compulsivos, podrás recuperar lo que ha gastado. ¡Qué alivio!



La fabricación de objetos

CON TUS PROPIAS MANOS. En «Abren Negocios» fabricas objetos que valen más dinero, y dan más prestigio al negocio. Debes comprar un centro de trabajo, donde cualquier Sim puede trabajar pero si no tiene talentos relacionados sólo podrá hacer objetos básicos.

- **CENTRO DE CREACIÓN DE ROBOTS "NO LETAL" (2000 SIMOLEONES). TALENTO NECESARIO: ROBÓTICO.** En este puesto fabricas robots de juguete.
- **BANCO JUGUETERO "DIVERLOCO" (1500 SIMOLEONES). TALENTO NECESARIO: FABRICACIÓN DE JUGUETES.** Construyes juguetes , que cada vez serán más interactivos
- **ESTACIÓN DE TRABAJO FLORAL "¡ESO HUELE DE MARAVILLA!" (1000 SIMOLEONES). TALENTO NECESARIO: PREPARACIÓN DE FLORES.** Para preparar varios tipos de ramos de flores muy solicitados por los Sims románticos y los maridos que tienen que pedir disculpas...

COSTE Y STOCK. Los artículos fabricados tienen un coste, el de los materiales. Puedes ordenar a un empleado que fabrique uno, o múltiples objetos. Si sólo crea uno, lo deja en la mesa de trabajo y el dueño debe meterlo en su inventario y colocarlo en la tienda. Si fabrica muchos, se colocan automáticamente en el inventario del dueño. Si ordenas a un trabajador que los reponga automáticamente los cogerá del inventario del dueño, pero sólo podrás vender los que antes has fabricado.



Los ascensores
¡Objetos imprescindibles!

Los ascensores llegan para sustituir a las viejas y anticuadas escaleras que cansan a los Sims, además de que tardan en subirlas y en bajarlas.

¿PARA QUÉ SIRVEN? Es cierto que los escalones le dan un aire señorial a algunas casas y son muy útiles para crear piscinas en el fondo de un barranco o casas encima de un árbol. Pero seamos sinceros: si la casa o el local comunitario sólo tiene un piso no importa, pero en viviendas de más plantas las escaleras pueden hacer perder mucho tiempo. Por suerte, los jugadores de «Abren Negocios» pueden instalar ascensores donde les apetezca, incluidos los barrios de otras expansiones. Son más rápidos y cómodos que las escaleras, agotan menos a tus Sims y en su interior dos Sims enamorados pueden hacer ñiqui-ñiqui aunque se rumorea que, si la cosa se pone demasiado "fogosa", el ascensor puede derrumbarse y provocar la muerte o el descenso de las necesidades de un Sim, según la altura en que se encuentre.

CÓMO INSTALARLOS. Encontrarás los ascensores en la categoría Varios del Modo Construir. Hay dos diseños diferentes pero funcionan igual. Eso sí, ten en cuenta el tipo: con o sin puerta. En cada piso debes colocar un ascensor, con puerta si quieres que los Sim paren o sin ella para saltarse esa planta. Es muy útil, por ejemplo, si montas una tienda en el tercer piso y la familia vive en el segundo: pones un ascensor sin piso en la planta familiar y otro con piso en la tercera y los clientes irán directamente al comercio. Son elegantes, eficientes y modernos. ¡Anímate a usarlos!



Nuevos personajes
¡Llegan los robots!

No comen, no duermen, no se ensucian y no tienen que ir al servicio. Los robots Servo son Sims especiales que puedes controlar a tu gusto.

lo que hay que saber **así son los nuevos robots**

Con cada nueva expansión, Maxis estrena un nuevo tipo de Sim. En «Abren Negocios» regresan los robots Servo, un Sim muy particular que hace su presentación en este reportaje.

¡A FABRICAR ROBOTS!

Lo primero que llama la atención de los robots Servo... ¡es que no son seres vivos! Vale, ningún robot lo es, pero en el universo de los Sims es una novedad porque significa que hay que fabricarlo y que sus necesidades serán distintas de las que tiene un Sim normal.

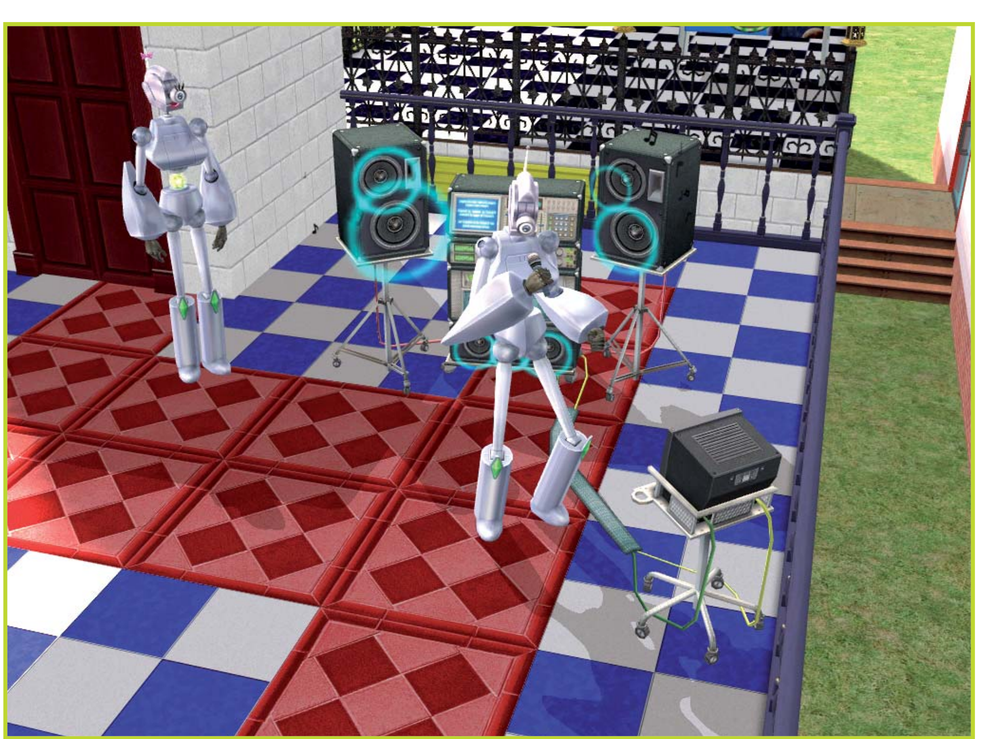
En «Abren Negocios» existen muchos tipos de robots –puedes comprobarlo en el recuadro de la siguiente página– y se fabrican en el **Centro de Creación de Robots** "No Letal", que puedes comprar en la tienda del modo Comprar por 2000 simoleones.

Si no tienes insignias de talento Robótico sólo podrás fabricar robots de juguete. Con insignias de bronce y plata, accedes a robots no controlables: limpian, apagan fuegos, o ahuyentan a los ladrones. Pero todo cambia si un sim con una insignia de oro en el talento **Robótico**, usa el **Centro de Creación de Robots**: sólo él es capaz de fabricar robots Servo, con un coste de 3000 simoleones. Los Servo se pueden vender en una tienda o trasladarlos en el inventario hasta una casa. Hasta que no los pongas en marcha, serán simples estatuas decorativas y no sabrás lo que valen.

LA ACTIVACIÓN

Inicializar un Servo no se reduce a apretar un botón. Bueno, sí, es tan sencillo como eso: pinchas en el robot, y eliges la orden **Encender**. Entonces pasarán un montón de cosas:

- **Tienes que elegir si el robot será hombre o mujer.**
- **El robot recibe los mismos rasgos de personalidad,** las mismas habilidades y las mismas aspiraciones que el Sim que lo activa.



¡Robots al poder! Son el perfecto Sim doméstico, y además tienen otras muchas ventajas. Cuesta tiempo y dinero conseguir uno... Pero te aseguramos que en cuanto te acostumbres a verlos por casa y disfrutar de su compañía... ¡querrás tener uno en cada familia!



El corazón a cien. El guiso ha provocado un incendio en la cocina, pero por suerte el hidro-robot ha llegado a tiempo...



Energía solar. Los Servos se recargan tomando el sol junto a la papelera o el buzón. Tardarán unas horas en llenar la batería.



Con martillo y destornillador. Los robots se construyen en el Centro de Creación de Robots "No Letal". Sólo los Sims que tengan insignias de talento Robótico podrán crear los modelos más avanzados, los que verdaderamente se pueden considerar máquinas inteligentes.



¿Cerramos el trato? Como se comportan como un Sim normal, los robots también pueden trabajar y convertirse en vendedores.

El cocinero perfecto. Con 10 puntos en la habilidad Cocina, el máximo posible, los Servos cocinan cualquier receta y no provocan incendios.

- **Todos los robots tienen 10 puntos** en las habilidades Cocina, Limpieza y Mecánica.
- **Recibe talentos aleatorios.**
- **Entra a formar parte de la familia,** así que sólo se puede activar si viven menos de 8 Sims en la casa.

Como puedes ver la personalidad del robot depende del Sim que lo active. Si te apetece controlar a un robot gamberro haz que lo encienda un Sim gamberro. Si quieres que tenga muchas habilidades haz que lo toque un Sim con muchos puntos en **Lógica** o **Conocimiento**, por ejemplo.

RADIOGRAFÍA DE UN SERVO

Lo primero que llama la atención, es que un robot tiene los máximos puntos en **Cocina**, **Limpieza** y **Mecánica**. Esto significa que es un cocinero perfecto, que limpia más rápido que nadie, cuida el jardín como el mejor jardinero y arregla cualquier cosa que se estropee. ¡El perfecto Sim doméstico! Mételo en una casa de juerguistas o vagos y él mantendrá la casa.

Además, los robots tienen otras características especiales. No envejecen nunca aunque pueden morir de la misma forma que cualquier Sim, menos de hambre, de enfermedad o quemados. Sólo tienen cuatro necesidades: **Energía**, **Diversión**, **Social** y **Entorno**. Por tanto, no comen, no descansan, no van al servicio, no se duchan y no duermen. Eso sí, no puedes descuidar las necesidades **Diversión**, **Social** y **Entorno**, así que tienes que comprar objetos de diversión, hacer amigos para relacionarse, y dejarles vivir en casas bien decoradas. Además, seguro que te preguntas: ¿Cómo reponen la **Energía** si no comen? Pues muy fácil: tienen paneles solares y suben esta necesidad tomando el sol junto al buzón o la papelera. Cuando les das la orden **Recargar**, corren al buzón y se desconectan. Durante unas horas permanecen quietos, lo que en un Sim equivale a dormir. También puedes desconectarlos y conectarlos otro miembro de la familia. Si están apagados, sus necesidades no bajan.

LA VIDA SOCIAL

Dejando a un lado sus necesidades y habilidades, los robots se comportan como un Sim normal. Comen y duermen si se lo ordenas, aunque no lo necesiten. Buscan trabajo, hacen amigos, ligan y se casan con robots o Sims normales. Pueden ser mordidos por vampiros o resucitados y convertidos en zombis... ¡Para partirse de risa!

Los Servo también pueden hacer ñiqui-ñiqui con otro robot o con un Sim normal, pero no tendrán hijos, aunque pueden adoptarlos. ¡Experimenta!

¿Sabías que...

...a veces, los Servos se estropean y corren por la casa echando chispas y provocando incendios. Puedes repararlos, pero es posible que sufran cambios en su personalidad tras la avería.



Los tipos de bots
Ayudantes perfectos

El Centro de Creación de Robots "No Letal" no sólo sirve para fabricar Servos. Los Sims menos habilidosos se divierten creando robots de ayuda, sin inteligencia pero muy útiles para las tareas.

SÓLO PARA "TALENTOSOS". Cualquier Sim puede construir un robot pero, sin el talento Robótico, sólo conseguirá un inocente robot de juguete. Por suerte, si sigue practicando ganará insignias de bronce y plata en el talento Robótico, que le dará acceso a bots "de verdad":

HIDRO-ROBOT. Requiere insignia de bronce en el talento Robótico. Apaga fuegos y riega las plantas. Al igual que el Robolimpiador, no puede subir escaleras ni usar ascensores. Si se estropea, llena la casa de charcos, reduciendo la necesidad Entorno de los Sims cercanos.

ROBOLIMPIADOR. Requiere insignia de bronce en el talento Robótico. Recorre la casa limpiando los charcos de agua, recogiendo basura, comida podrida, periódicos, etc. No puede subir escaleras ni usar ascensores, así que tienes que colocar uno en cada piso, o subirlo manualmente con el icono de Mano del modo Comprar. Cuando se estropea, comienza a rodar como un loco y se dedica a esparcir montones de basura por toda la casa.



ROBOCENTINELA. Requiere insignia de plata en el talento Robótico. Vigila la casa y lanza rayos a los ladrones y a los gamberros que patean la basura, el enano de jardín, el flamenco rosa, y el puesto de limonada o se llevan el periódico. Puede volar, así que sube escaleras y usa ascensores. Si se estropea, ataca a cualquier Sim que se cruce en su camino.

ROBOÑAM. Requiere insignia de plata en el talento Robótico. Posee exóticos sensores que detectan si un miembro de la familia está hambriento. Rápidamente irá a comprar una pizza, u otra comida preparada, que te costará igual que si la encargas. Es capaz de subir escaleras y usar ascensores. Si se estropea, trae comida podrida... ¡Que por si fuera poco, también debes pagar!

Estos robots se pueden vender y colocarlos en el inventario para llevarlos a cualquier hogar. Cualquier Sim puede activarlos, y repararlos cuando se estropean, aunque debe tener más de 3 puntos de Mecánica para no electrocutarse. El robolimpiador y el hidro-robot pueden compartir base: uno puede recargarse en la base del otro. Lo mismo ocurre con el robocentinela y el roboñam. En la próxima revista te diremos más utilidades de estos personajes.



Sim-dudas

Resuelve todas tus dudas sobre Los Sims™ 2 y sus expansiones

¿Cómo instalo esto? ¿Por qué no funciona aquello? «Los Sims™ 2» es un juego completo y complejo, por lo que puede ocurrir de todo a la hora de instalar, configurar y jugar. Estas páginas conseguirán que cualquier problema sea historia y sólo tengas que pensar en ¡jugar!

¡! En esta sección

Sim-dudas



Configura tu PC

CAMBIA, PRUEBA y verás como todo mejora. «Los Sims™ 2» te permite ajustar cada detalle del juego para aprovechar toda la potencia de tu ordenador y sacar el máximo partido. ¿Cómo? Nosotros te lo contamos.



Comparte a tus Sims

DISFRUTAR DE LAS MEJORES CREACIONES de los fans de todo el mundo es una gozada, pero compartir lo que tú has creado también es genial. Aquí te contamos cómo hacer de modo sencillo ambas cosas.



Resuelve tus dudas

NO TE CORTES Y PREGUNTA, estamos aquí para solucionar tus problemas y seguro que, leyendo los de otros lectores, aprendes algo sobre los tuyos. Toda una catarata de dudas con sus correspondientes soluciones.

Cómo configurar tu PC

Exprime tu ordenador

Para disfrutar al máximo con las locuras de tus Sims, tienes que adaptar el juego a la potencia de tu ordenador. Si sigues nuestras instrucciones... ¡Ya verás qué fácil es!



Los Sims en tu PC





¿Qué necesito?

«Los Sims™ 2» no necesita un ordenador demasiado potente para funcionar. Comprueba que tu PC tiene estos requisitos mínimos:

- **Pentium III a 800 Mhz o equivalente** (Pentium III a 2 Ghz si tu tarjeta gráfica no incluye la función T&L por hardware, tal como se indica en el manual. Cualquier tarjeta con menos de dos años de antigüedad incluye esta tecnología).
- **256 MB de memoria (384 MB con Windows 2000/XP)**
- **Tarjeta gráfica con 32 MB y soporte T&L**
- **DirectX 9.0**
- **3.5 GB de disco duro**

¿Qué tengo?

Si no sabes cómo comprobar estos datos, sigue estas instrucciones:

- **Pulsa el botón Inicio del escritorio de Windows y pincha en la orden Ejecutar. En la ventaja que aparece, teclea DXDIAG y pulsa la tecla Enter. Se abrirá una ventana con distinta información sobre tu equipo.**
- **Selecciona la solapa Sistema.** Verás información sobre el sistema operativo, el procesador, la memoria y la versión de DirectX que tienes instalada en tu ordenador. En las solapas Pantalla y Sonido podrás ver las tarjetas gráfica y sonora.
- **¿Funcionará «Universitarios»?** Sí, si tienes 1 GB adicional de disco duro.
- **¿Funcionará «Noctámbulos»?** Sí, si tienes 1.5 GB adicional de disco duro y un Pentium III a 1 GHz o equivalente.
- **¿Funcionará «Abren Negocios»?** Sí, si tienes 1.5 GB adicional de disco duro y un Pentium III a 1 GHz o equivalente.
- **Por tanto,** para jugar al juego y todas sus expansiones necesitas un Pentium III a 1 GHz, 384 MB de memoria, una tarjeta gráfica de 32 bits, y 8 GB libres en el disco duro.



Como todos los juegos en 3D, «Los Sims™ 2» te permite tocar unos botones por aquí y otros por allá, para aprovechar al máximo tu tarjeta gráfica y conseguir que el juego vaya a la máxima velocidad. Sigue nuestros consejos, paso a paso, y seguro que notas una mejora en el rendimiento.

ANTES DE EMPEZAR

Para poder jugar a «Los Sims™ 2», hay una serie de requisitos mínimos que tu ordenador tiene que cumplir. Si ya has podido jugar al juego... ¡Es que los cumples! Pero si aún no lo has hecho, consulta en esta página el recuadro "Los Sims en tu PC" para descubrir qué es lo que necesitas.

MEJORA DEL HARDWARE

Con los requisitos mínimos, «Los Sims™ 2» funciona, pero no puedes disfrutar de la máxima calidad gráfica. Para que el juego rinda a tope recomendamos un Pentium 4 a 2 GHz. Si además quieres reducir el tiempo de espera en las cargas es imprescindible que dispongas de, al menos, 512 MB de memoria RAM.

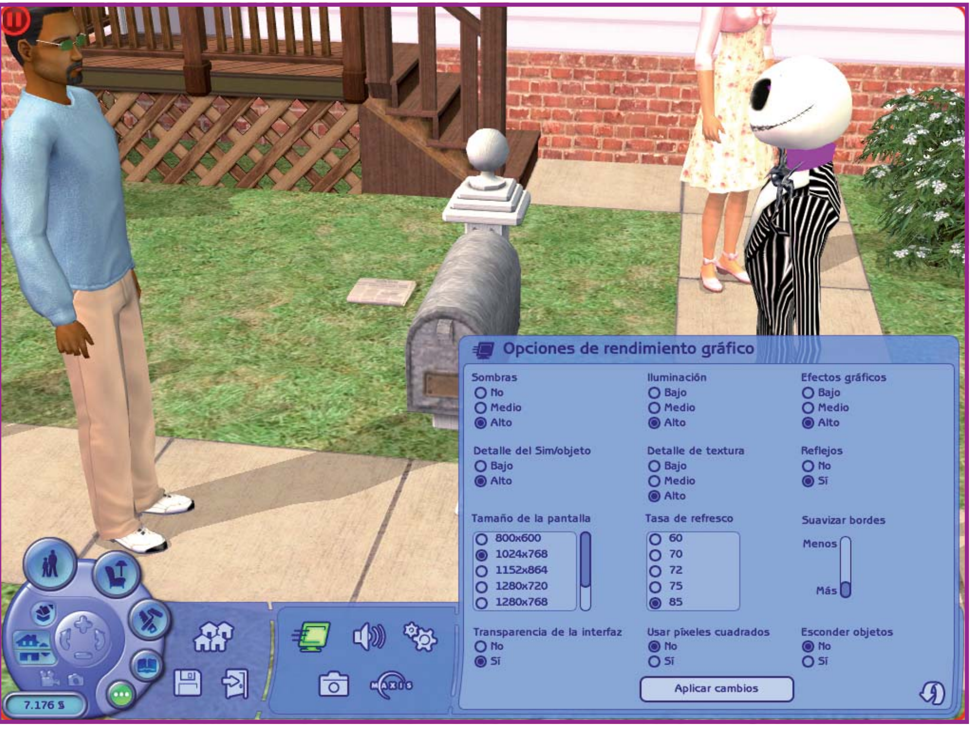
MEJORA DEL SOFTWARE

También puedes mejorar el rendimiento sin gastarte ni un euro. Asegúrate de que tienes la última versión de DirectX ***(www.microsoft.com/windows/directx/downloads/default.asp)*** y del controlador de tu tarjeta gráfica. Accede a su página web y descárgate el último driver disponible.

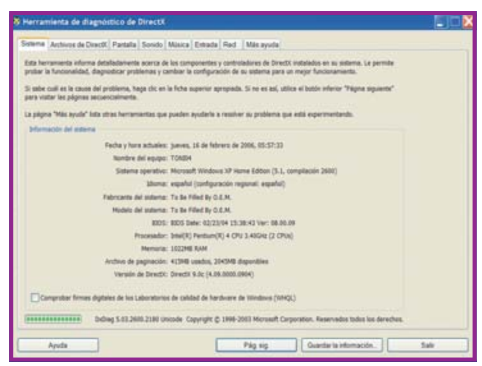
Por último, puedes reducir ligeramente los tiempos de carga si desfragmentas el disco duro:



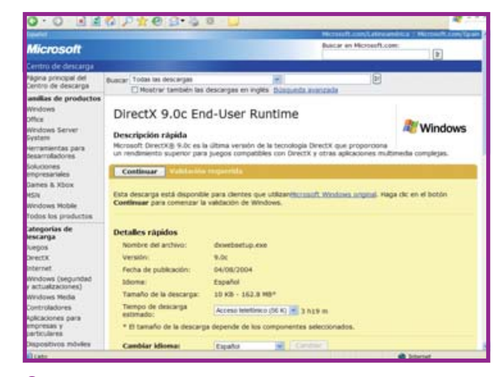




Así son los gráficos 3D de «Los Sims™ 2» que, pese a desplegar escenarios y personajes bastante atractivos, no demandan más que una tarjeta gráfica de gama media. Sin embargo, sí influye mucho más en el resultado final el procesador y la memoria disponible.



Con la orden DXDIAG podrás conocer las características de tu ordenador y saber cúales son los requisitos que cumple.



Es importante instalar la última versión de DirectX, el programa que controla los gráficos y sonidos de los juegos, entre otras cosas.

¿Cómo mejorar...?



Opciones exclusivas de «Noctámbulos» y «Abren Negocios»

Si instalas cualquiera de estas dos expansiones, se añade una nueva función al juego original: la posibilidad de ver las casas de los vecinos desde el solar de tus Sims. Esto añadirá una sección nueva dentro de Opciones de Juego, que se llama "Opciones de vista en los solares". Puedes activar o desactivar los distintos campos según la potencia de tu ordenador, para así mejorar sensiblemente el rendimiento del juego:

- **DISTANCIA:** Mide hasta donde alcanza la vista de tus Sims. Como te puedes imaginar, si la reduces, automáticamente mejorará el rendimiento.
- **VECINOS:** muestra u oculta los vecinos lejanos.
- **DECORACIÓN:** muestra u oculta la decoración de los barrios.
- **VECINOS SELECCIONABLES:** permite acceder a los vecinos lejanos con un clic.
- **DIFUMINAR DISTANCIA:** aumenta la distancia de difuminado (hace aparecer niebla) para mejorar el rendimiento.

Pulsa el botón **Inicio** del escritorio, entra en **Todos los Programas**, después en **Accesorios**, **Herramientas del Sistema**, y pincha en **Desfragmentador de Disco**.

Para liberar el máximo espacio posible de memoria apaga el ordenador y vuélvelo a encender antes de jugar tu partida de «Los Sims™ 2».

OPTIMIZA EL JUEGO

Ya hiciste todo lo posible para aumentar el rendimiento de tu equipo y sólo queda cambiar la configuración pero, ojo, cada cambio afecta al juego y a sus expansiones. Entra en una casa cualquiera y pincha en **Opciones**, en la zona circular de la parte inferior. En **Opciones de Rendimiento Gráfico** cambias los gráficos y en **Opciones de Audio** el sonido. Ahora, atento a estas preguntas:

¿TU PROCESADOR ES POCO POTENTE?

- **Detalle del Sim/objeto:** reduce el valor.
- **Detalle de textura:** reduce el valor.
- **Tamaño de pantalla:** reduce a 800x600.
- **Esconder objetos:** actívala.
- **Sombras:** desactívala.
- **En Opciones de Cámara,** desactiva la ventana de imagen superpuesta y la cámara de sucesos especiales.

¿TIENES POCA MEMORIA?

- **Detalle de textura:** reduce el valor.
- **Tamaño de pantalla:** reduce a 800x600.
- **En Opciones de Cámara,** desactiva la ventana de imagen superpuesta y la cámara de sucesos especiales.
- **En Opciones de Audio,** elige altavoces estéreo en lugar de 4.0 o 5.1, y mueve la barra Calidad de Audio hacia la izquierda.
- **Crea familias** de dos o tres miembros como máximo.

¿TU TARJETA GRÁFICA ES POCO POTENTE?

- **Detalle Sim/objeto:** redúcelo.
- **Detalle de textura:** redúcelo.
- **En Opciones de Cámara,** desactiva la ventana de imagen superpuesta y la cámara de sucesos especiales.
- **Efectos gráficos:** reduce el valor.
- **Reflejos:** desactiva esta opción.
- **Suavizar bordes:** Reduce este valor.

Algunas opciones sólo están disponibles en las expansiones así que échale un vistazo al recuadro adjunto. Dedica unos minutos a repasar las solapas de configuración y verás cómo mejora el rendimiento de las partidas ¡A disfrutar tocan! ■





...en el juego es más importante el procesador que la tarjeta gráfica. Con una buena CPU y una tarjeta de gama media te irá mejor que al revés. Y si tienes 1 GB de memoria, aún mejor.





Personaliza tus partidas

Descargar más contenido

Con las numerosas herramientas de «Los Sims™ 2» puedes modificarlo por completo: personajes, casas, barrios... Aprende a compartir tus creaciones con todo el mundo y a bajarte de Internet las descargas más alucinantes.

¡Descargas oficiales!

Maxis y EA, los creadores del juego, regalan a los jugadores nuevos objetos, personajes, y casas. También seleccionan las mejores creaciones de los fans. Todos estos extras están disponibles en el Visor de Contenido Personalizado.

1. Conéctate a Internet y arranca «**Los Sims™ 2**». Entra en la Pantalla de Barrio, y busca un botón con forma de asterisco, llamado "**Visor de Contenido Personalizado**", situado en la esquina inferior izquierda.

2. Se abrirá una ventana con todo el material para descargar. En la parte superior, pincha en las distintas solapas para elegir Objetos, Personajes, o Casas. Elige lo que más te guste, y a continuación acciona el botón "**Descargar**" para añadirlo a tu juego.

3. Una vez completada la descarga, cada elemento se guarda en el lugar correcto: si es un Sim, en el Taller del Cuerpo o en la opción "**Crear una Familia**" de la pantalla de Barrio. Si es un solar, en el cajón de Solares y Casas de la pantalla de Barrio. Si es un objeto, en la tienda del Modo Comprar. Los localizarás fácilmente porque en su ficha tienen un asterisco.



Descargas "caseras"

Otra fuente de contenido extra son las páginas webs, tanto oficiales como creadas por los fans. En ellas puedes descargar ficheros con extensión SIMS2PACK de personajes, casas, ropas, y un largo etc.



Webs oficiales

En la web oficial española (*www.lossims.ea.com*) o en la inglesa (*http://thesims2.ea.com/*) se guardan miles de ficheros enviados por los fans, en la sección Intercambiador de Sims (Exchange, en inglés). Tienes que registrarte en la página web para poder entrar. Después echa un vistazo a todo lo disponible, elige el fichero que quieres descargar (Download), y obtendrás un fichero con extensión **SIMS2PACK.** Por ejemplo: **OSODEPELUCHE.SIMS2PACK**



Webs de fans

En las páginas que crean los aficionados a «Los Sims™ 2» hay todo tipo de modificaciones: Sims basados en películas, casas listas para habitar, etc. Sólo tienes que descargar el archivo a tu disco duro, casi siempre con extensión **SIMS2PACK**. Por ejemplo, **BARTSIMPSON.SIMS2PACK**. Si usa una extensión distinta, deberás seguir las instrucciones incluidas.
Consulta el recuadro "¿Qué hago con los ficheros SIMS2PACK?".

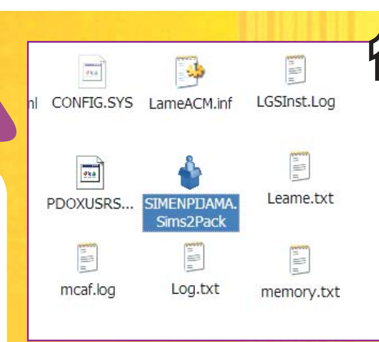
¿Cómo lo hago?

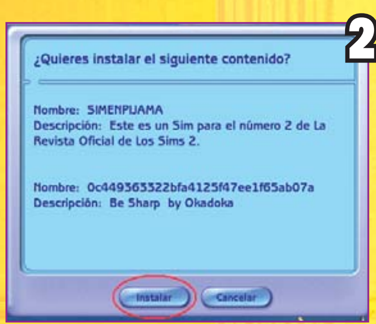
¿Qué hago con los ficheros "sims2pack"?

Los ficheros que contienen personajes o casas que creas tu mismo, te los pasa un amigo o te los descargas de Internet, suelen tener la extensión .SIMS2PACK.

1. Copia el fichero a una carpeta del disco duro.

2. Haz un doble "clic" sobre él. Si en el ordenador está instalado «**Los Sims™ 2**» automáticamente se abrirá una ventana informativa. Pincha en "**Instalar**" para que su contenido se coloque en el lugar correcto: si es un Sim, en el Taller del Cuerpo o la opción de Crear una Familia de la pantalla de Barrio. Si es un solar, en el cajón de Solares y Casas de la pantalla de Barrio. Accede a dichos lugares para encontrarlos y utilizarlos. ¡Más fácil, imposible!

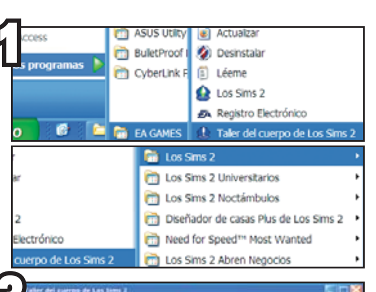




Tus creaciones Compártelas con amigos

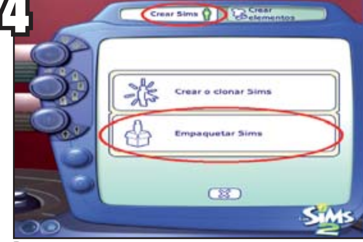
Lo más divertido de «Los Sims™ 2» es crear tus propios personajes y casas para compartirlos con los colegas. No olvides que cuando compartes algo entregas una copia, el original se queda en tu juego para que puedas seguir usándolo.

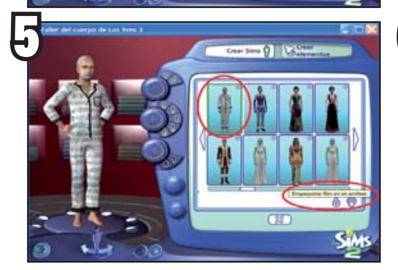


1


2


3


4


5


6


Comparte un Sim nuevo

Con el Taller del Cuerpo, un programa independiente que se instala junto a «Los Sims™ 2», puedes crear Sims desde cero, listos para incluirlos en la partida. Sigue estos pasos para compartirlos con cualquier otro jugador.

Paso 1 Pincha en el botón de Inicio del Escritorio, accede a la solapa de Programas y entra en la solapa EA Games. En la sección Los Sims 2, arranca el programa "Taller del Cuerpo de Los Sims™ 2".

Paso 2 En la ventana principal del Taller del Cuerpo, pulsa el botón "Crear Sims". A continuación, pulsa en "Crear o Clonar Sims".

Paso 3 Pincha en la diapositiva con el símbolo "+" para crear un Sim desde cero, o selecciona un Sim existente para modificarlo. Completa todos los pasos, y usa el icono "Creación del Sim Finalizada" para terminar el proceso.

Paso 4 Vuelve a pinchar en la opción "Crear Sims" para regresar al menú principal, y ahora elige "Empaquetar Sims".

Paso 5 Selecciona el Sim que quieres compartir, y usa el botón "Empaquetar Sim en un archivo".

Paso 6 Introduce el nombre que le vas a dar al archivo que contendrá el Sim y, si quieres, una descripción. En nuestro ejemplo lo hemos llamado PIJAMAMUSICAL.

Paso 7 El archivo que contiene el Sim aparecerá en el Escritorio, con la extensión SIMS2PACK. En nuestro ejemplo, se llama PIJAMAMUSICAL.SIMS2PACK.

NOTA: *Puedes copiar ese archivo y grabarlo en un CD para dárselo a un amigo, o enviárselo por e-mail. Consulta el recuadro "¿Qué hago con los ficheros SIMS2PACK?", para saber todo lo qué puedes hacer con ellos.*

Sims veteranos, casas y solares

Para compartir un personaje con el que has jugado un tiempo debes "empaquetarlo" junto con su casa. También puedes empaquetar una casa vacía que hayas diseñado, o un solar comunitario.

Paso 1 Por en marcha «Los Sims™ 2» y entra en un barrio. Pulsa el botón Solares y Casas del Panel de Control Universal, en la esquina inferior izda de la pantalla.

Paso 2 Pincha en el solar del barrio que quieres prestar a los amigos. Puede estar o no habitado. Se abrirá la ficha que muestra el contenido del solar. Aquí debes usar el botón Empaquetar Solar.

Paso 3 En la ventana azul marca "Empaquetar solar en un archivo". Se guarda con un nombre de extensión SIMS2PACK en la carpeta que ves en pantalla. Normalmente, se llama PACKAGEDLOTS y está en MIS DOCUMENTOS, en el disco duro.

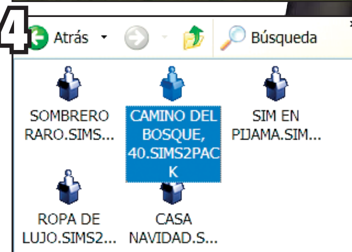
Paso 4 Entra en la carpeta y búscalo. Suele llevar el nombre de la calle donde estaba, como CAMINO DEL BOSQUE, 40.SIMS2PACK.

NOTA: *Puedes copiarlo a CD o enviarlo por e-mail, consulta "¿Qué hago con los ficheros Sims2Pack?"*

1


2


3


4






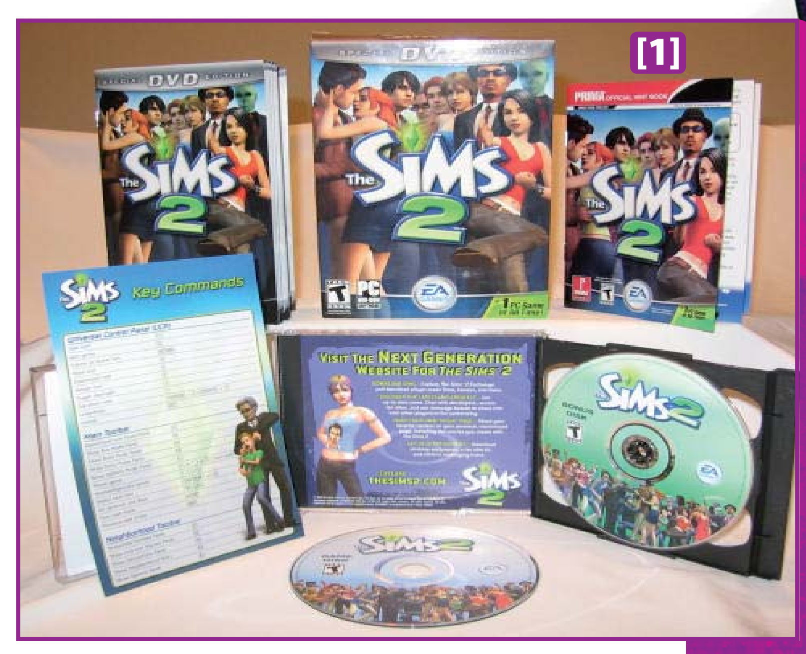
Despeja tus dudas
Preguntas con respuesta

¿Tienes preguntas sin responder? ¿Un aspecto del juego que no entiendes? En nuestro consultorio respondemos las preguntas que más os inquietan.

¡Participa

¿No sabes cómo hacer algo? ¿A qué esperas? Anímate y escríbenos. En esta sección intentaremos darte todas las respuestas que necesitas y si no las tenemos perseguiremos a quien corresponda.

revistasims@axelspringer.es
Revista Oficial de Los Sims™
c/Los Vascos, nº 17
C.P. 28040. Madrid.


[1]

INSTALACIÓN

CUESTIÓN DE DISCOS

P. Quería haceros unas preguntas sobre las expansiones... Antes para jugar tenía que meter el disco 1 de «Los Sims™ 2». Pero ahora he instalado la extensión «Universitarios» y sólo tengo que meter el disco de «Universitarios», ya no necesito ningún otro CD. ¿Según vaya poniendo expansiones solamente tendré que poner el CD de la última que tenga instalada?

Otra pregunta que tengo es que, según he visto al tener «Universitarios», cuando quiero puedo seguir jugando con mis Sims en mi barrio original. Entonces, cuando ponga la expansión «Noctámbulos», ¿podré jugar indistintamente con mis barrios originarios, con los universitarios o con el Centro Urbano? ¿Los Sims que viven en barrios originarios pueden ir a divertirse al Centro Urbano y podrán tener coches aunque no vivan allí?

✉ *Conchi Abad*

R. En efecto, para jugar sólo tienes que introducir el disco de la última expansión que hayas instalado. Sin embargo, durante la instalación te pedirá que introduzcas el **disco 1** del juego original, «**Los Sims™ 2**» para instalar los parches del juego, que Maxis siempre incluye en los CDs de cada una de las nuevas expansiones.

Sobre las relaciones entre expansiones, la respuesta rápida y breve es un sí a todo: podrás jugar con todos los barrios que quieras, y también tus Sims antiguos podrán ir a divertirse a los nuevos escenarios además de aprovechar completamente todas sus ventajas, como por ejemplo la de comprar su propio coche, sin tener que abandonar su barrio original. Consulta la última parte de esta sección para leer cómo se relacionan las expansiones entre sí. **[1]**

DESCARGAS



¿DÓNDE PONGO LAS DESCARGAS?

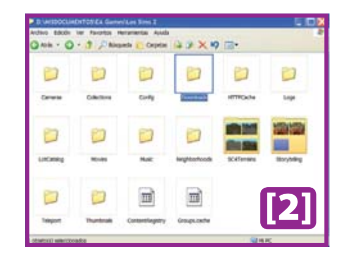
P. He descargado varios objetos y personas de la web y quería saber en qué carpeta tengo que ponerlos para que salgan en el juego.

✉ *Isabel*

P. ¿Me podéis explicar dónde se ponen las descargas para que salgan en el juego? Porque me bajo un montón de cosas pero no sé qué se hace con ellas.

✉ *Elena Peñarrubia Martínez*

R. Tenéis que mirar la extensión de los ficheros que descargáis. Si la extensión es **.SIMS2PACK**, como en **CASA.SIMS2PACK**, haz un doble clic en el nombre para que se instale automáticamente. Si la extensión es **.PACKAGE**, como en **VESTIDO.PACKAGE**, cópialo manualmente a la carpeta **Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2\Downloads**. Pon en marcha el juego y busca el artículo en su sección correspondiente: si es un Sim, una ropa, o una modificación del cuerpo, en el Creador de Sims o el Taller del Cuerpo; si es una casa, en el Cajón de Casas de la pantalla de Barrio; si es un objeto, en la tienda del Modo Comprar; si es un suelo, baldosa u otro elemento decorativo, en el catálogo del Modo Construir. **[2]**


[2]

LA MEMORIA DE LOS SIMS

P. Cuando se empaqueta un solar con Sims con los que ya has jugado otras veces y se lo envías a alguien, ¿esa persona tendrá la familia como la tenías tú o empieza partiendo de cero?

✉ *Guillermo Serrano*

R. Los Sims conservan su personalidad, aspecto y relaciones familiares, aunque los empaquetes y los envíes a otro ordenador o a otro barrio. **[3]**



[3]

Así eran, así seguirán siendo. Si empaquetas a una familia de Sims y te los llevas a otro barrio o incluso otro ordenador, mantendrán todas sus características allá donde vayan.



Tú preguntas, nosotros respondemos. ¿Tus Sims se niegan a hacer lo que les dices y te dan problemas? ¿Tienes dudas relacionadas con la instalación o el funcionamiento del juego? Tecléanos o escríbenos con boli y papel tu problema y nosotros te ayudaremos a resolverlo.

¿Por qué me pasa esto a mí

P. Cuando intento jugar a «Los Sims™ 2» me aparece este mensaje, y no me deja jugar: "Software de Emulación CD/DVD detectado". ¿Qué es lo que ocurre?

Shadowfax

R. Los juegos de «Los Sims™ 2» incluyen un sistema de protección que no permite el uso de programas de emulación de CD/DVD. Estos programas son utilizados por algunas personas para jugar sin tener que meter el disco original en la unidad, algo que va en contra de los requisitos de juego de «Los Sims™ 2». Algunos de los programas de emulación incompatibles con «Los Sims™ 2» son Fantom CD Emulator, Alcohol 120%, Nero Image Drive, Phantom CD, Clone CD, Ark Virtual Drive, y Veritas DLA. Para poder jugar a «Los Sims™ 2», tienes que acceder a la configuración de dicho software y desactivar la función de emulación o bien desinstalar directamente dichos programas.

DE PC EN PC

P. ¡Hola a todos! Quería saber si puedo descargarme cosas de «Los Sims™ 2» y todas sus expansiones en un ordenador ajeno al mío y luego pasarlas a mi ordenador, que es donde tengo el juego instalado.

Steven Hernández

R. Por supuesto, puedes descargar cualquier fichero en un ordenador que no sea el tuyo, copiarlo a un CD o un lápiz de memoria o enviarlo por e-mail a tu ordenador para instalarlo en tu juego. También puedes "**empaquetar**" un personaje o casa en otro ordenador, convertirlo en un fichero con extensión **.SIMS2PACK**, copiarlo y llevártelo a tu ordenador. Después haz un doble clic en él para instalarlo en tu juego. **[4]**



PROGRAMA PARA CREAR OBJETOS

P. Hola, soy Rafa, un chico de 17 años de Zaragoza. Me gustaría saber si «Los Sims™ 2» saldrá online, como «Los Sims™». También si existe un programa para crear objetos aunque sean de decoración, como el "Transmogrifier" de «Los Sims™».

Elwazas

R. De momento, no hay ninguna noticia de una versión online de «Los Sims™ 2». Es una idea interesante pero difícil de llevar a cabo. De todas formas no hay que descartar una versión online de futuros juegos de los Sims, pero no será nada que aparezca a corto plazo.

En cuanto a tu pregunta sobre la creación de objetos, existen varios programas que permiten crear y modificar objetos, como «SimPE». Pero son complicados de manejar y pueden producir algunos bloqueos y comportamientos extraños en el juego si no los utilizas correctamente. Aún así, si quieres probarlo, puedes descargarlo de la siguiente web: *sims.ambertation.de* **[5]**



Sólo para los expertos. Un programa como «SimPE» permite crear o modificar objetos para el juego, pero no es sencillo de utilizar y puede darte más de un problema.



El disfraz de gallina sólo está disponible para las personas que reservaron «Abren Negocios» en la tienda americana de Electronic Arts.

JUGABILIDAD

¿DÓNDE ESTÁ LA GALLINA?

P. En algunas pantallas de «Los Sims™ 2 Abren Negocios» he visto que los empleados de las tiendas llevan un disfraz de gallina. Yo tengo la expansión pero sólo veo disfraces de gorila, caballero, ninja y buzo. ¿Dónde está la gallina?

Oscar F.

R. Es un objeto exclusivo que la tienda americana de EA regalaba a los clientes que reservaron la expansión antes de que saliese a la venta. No está incluido en el juego y no se puede conseguir de ninguna otra forma, aunque puede que EA lo ofrezca para descargar en el futuro, o lo incluya en algún pack. **[6]**

La gran ¿Pregunta?



El misterio de las desinstalaciones

P. ¿Cómo afecta al resto del juego cuando desinstalo una expansión? ¿Puedo recuperar partidas grabadas una vez instalado «Noctámbulos» o «Abren Negocios»?

R. «Noctámbulos» y «Abren Negocios» guardan las partidas de diferente forma que otras expansiones, así que no puedes mezclar partidas de una u otra. Para desinstalar expansiones y usar copias de seguridad de partidas, haz lo siguiente:



SI NO TIENES «NOCTÁMBULOS» o «ABREN NEGOCIOS»:

» Si desinstalas una expansión, el juego y el resto de expansiones seguirán instalados y arrancarás el juego con el disco de la expansión más nueva que quede en marcha. Ten en cuenta que las partidas y familias creadas durante el uso de la expansión desinstalada se perderán. Sin embargo puedes recuperar partidas guardadas y copiarlas a la carpeta de Los Sims™ 2.

» Lo mejor es hacer una copia de seguridad de las partidas antes de desinstalar. Copia a otro sitio el contenido de Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2. Después desinstala la expansión y, cuando la vuelvas a instalar, recuperas los ficheros.

SI TIENES «NOCTÁMBULOS» o «ABREN NEGOCIOS»:

No puedes recuperar copias de viejas partidas guardadas una vez instaladas estas expansiones. Si quieres recuperar un personaje o casa de antes de instalarlas, debes adaptar las viejas partidas así:

» Desinstala «Noctámbulos» y «Abren Negocios».

» Recupera la vieja copia de las partidas y métela en la carpeta Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2.

» Instala «Noctámbulos» y «Abren Negocios». Entra en una casa y graba para activar el nuevo formato de partidas. Ya puedes hacer una copia de seguridad y recuperarla sin desinstalar nada porque ya es compatible con las nuevas expansiones.

REUNIONES FAMILIARES

P. Tengo las dos primeras expansiones de «Los Sims™ 2»y he instalado los parches que venían con el CD de la revista, pero todavía tengo fallos en el juego. Me gustaría hacer una reunión familiar con mis Sims pero al intentar llamarlos por teléfono no aparecen en el listín telefónico, tan sólo aparecen unos pocos y son justamente los que tienen menos relación social con ellos. ¿Qué es lo qué tengo que hacer?
Otra duda: tengo el "Transmogrifier" instalado en mi ordenador pero me dice que tengo que instalarlo en una carpeta de sims.exe, ¿Dónde está situada esa carpeta?
Y por último, ¿cómo se puede crear ropa diferente a la ya existente? Con el Taller del Cuerpo sólo se puede cambiar el color de la ropa pero a mí me gustaría poder ir algo más allá del modelo inicial.

Myriam San Juan Cisnal

R. Las reuniones familiares son muy divertidas, pero no aclaras a quién llamas "familia"... Si quieres que participen los Sims que viven en la misma casa que el Sim que organiza la fiesta, a esos no hace falta llamarlos por teléfono: se unirán a la reunión si están en casa, o cuando lleguen de trabajar. Si quieres llamar a otros familiares o amigos que viven en otra casa, sólo aparecerán en el listín telefónico si el Sim que hace la llamada tiene una buena relación a corto plazo con ellos. Y aunque los invites, puede que algunos no acudan porque a la hora en que lo haces están durmiendo o trabajando. **[7]**

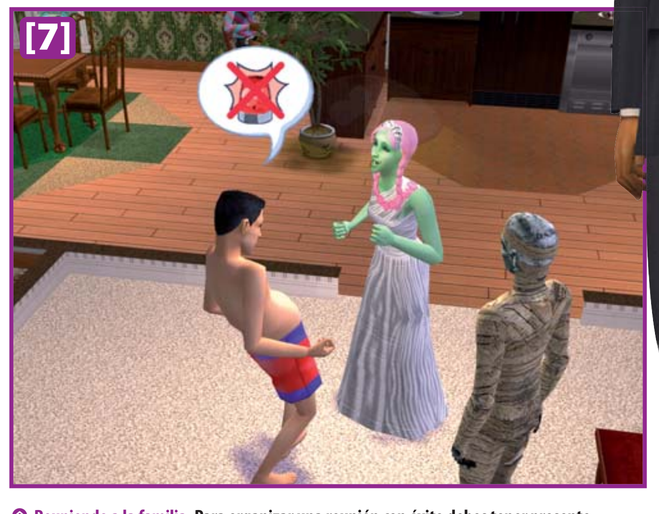
El "**Transmogrifier**" es un programa que sólo funciona con «Los Sims™», no sirve con «Los Sims™ 2». Puedes usar uno similar, «**simPE**», pero antes ocúpate de echar un vistazo a la pregunta "**Programa para crear objetos**" en esta misma **FAQ**.

En cuanto a crear ropa diferente, puedes hacerlo con el **Taller del cuerpo**. En el número 1 de la revista explicamos, paso a paso, cómo aplicar transparencias a un vestido. En próximos números veremos cómo cambiar el estampado, como acortar o alargar las faldas y pantalones, o como añadir o quitar escotes. Si lo que quieres es diseñar un vestido desde cero, es una tarea complicada ya que requiere altos conocimientos de diseño 3D. **[8]**



Cambiando la ropa de los Sim. En el pasado número de la revista vimos cómo aplicar transparencias en un vestido y próximamente os enseñaremos a hacer otras modificaciones sencillas pero de resultados espectaculares.





Reuniendo a la familia. Para organizar una reunión con éxito debes tener presente que a la hora que les llames por teléfono no estén durmiendo o trabajando.

CUESTIONES TÉCNICAS

LOS FICHEROS SIMS2PACK

P. Al meter el CD que viene en la revista para instalar los diseños de ropa, contenido extra de Halloween etc., me dice que haga doble clic en el fichero que tenga la extensión SIMS2PACK, pero yo no veo ningún archivo que se llame así. Tengo «Los Sims™ 2» y la expansión «Noctámbulos».

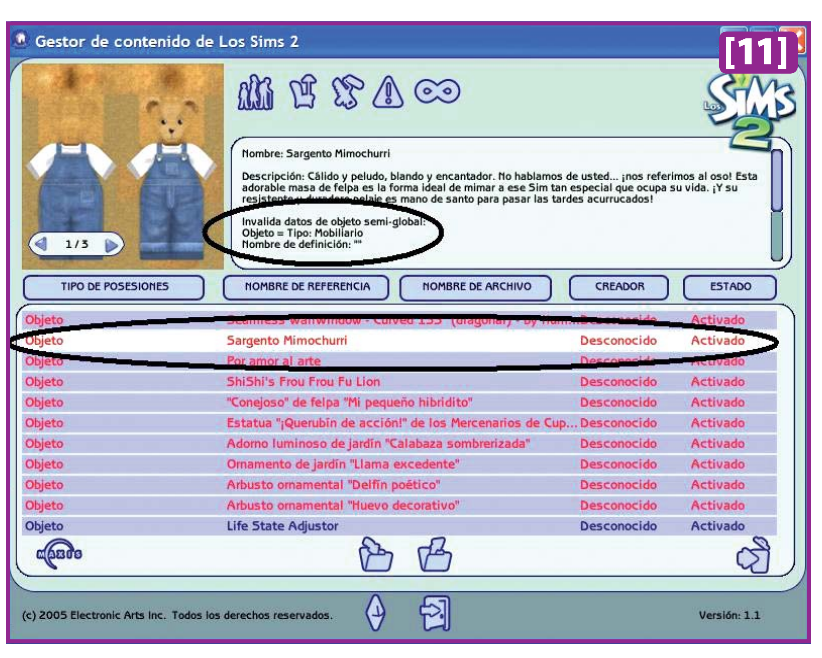
Silvia Moreno Alonso

R. Desde el menú del CD, cuando entres en una sección con diseños de ropa, personajes y objetos que se pueden instalar verás el botón "**Copiar en**" en la parte inferior derecha de la pantalla. Púlsalo y elige el contenido y la carpeta de tu disco duro en donde lo quieres copiar. A continuación entra en esa carpeta, y allí encontrarás uno o varios ficheros con la extensión **SIMS2PACK**. Por ejemplo, **COCHE.SIMS2PACK**. Haz un doble clic en estos ficheros para instalarlos en el juego. Sólo queda poner en marcha «**Los Sims™ 2**» y buscar el contenido dentro del juego, según sea un personaje, una casa o un objeto. **[9]**

EL MISTERIO DE LA LUZ EN EL AGUA

P. ¡Hola! Os escribo para resolver esta duda: Desde que instalé «Los Sims™ 2» he jugado sin la opción de la cámara automática y en las piscinas no se veía ninguna luz del efecto de agua que suele haber por el reflejo de la luz. ¿Qué le puede ocurrir al juego o a mi ordenador?

Ismael Aderdor Domingo



Recuerda la Ley de Murphy: si funciona, no lo toques... o lo que es lo mismo, a veces es peor el remedio que la enfermedad. Aunque te aparezca un mensaje extraño, si no tiene efecto alguno y todo funciona, déjalo estar.



Para disfrutar de todas las virguerías gráficas de «Los Sims™ 2», hay que subir el nivel de detalle al máximo.

R. Pueden ser muchas causas, así que probaremos varias soluciones:

- Instala los parches del juego que puedes encontrar en este mismo CD.
- Instala los últimos controladores de tu tarjeta gráfica que encontrarás en la web del fabricante: y la última versión de DirectX en: ***www.microsoft.com/windows/directx/default.aspx***
- Por último, pon en marcha el juego, y en el **Panel de Control Universal** pincha en **Opciones**. Después en **Opciones de Rendimiento Gráfico**. Marca la casilla "**Alto**" en estos apartados: **Sombras**, **Iluminación**, **Efectos gráficos**, y **Reflejos**. ¡Suerte! **[10]**

¿OBJETOS SEMI-GLOBALES?

P. Soy Gabriel y me gustaría saber por qué algunos objetos de los doce gratuitos de Navidad y alguno más aparte me aparecen en rojo en el Gestor de Contenidos, con la frase: "invalida datos de objeto semi-global". ¿Qué hago para solucionarlo?

Gabriel Santamaría Bomboi

R. Curiosamente, casi todos los objetos oficiales aparecen en rojo en el **Gestor de Contenidos** y con el mensaje que mencionas: "invalida datos de objeto semi-global". No te preocupes: es un mensaje interno para programadores y no afecta a la jugabilidad, los objetos te van a funcionan con toda normalidad. **[11]**

¿DÓNDE ESTÁN LOS PARCHES?

P. Me han dicho que en la web oficial de Los Sims™ están los parches para el juego y las expansiones, pero no los encuentro. ¿Hay otra forma de localizarlos?

Paco L.

R. Pues sí: en primer lugar, lo más cómodo es instalar estos parches desde el CD que acompaña a tu Revista Oficial de Los Sims™ 2, donde están incluidos todos los disponibles. Pero también están en la web oficial, descárgatelos mediante estos pasos:

- Pincha en el botón **Inicio** del escritorio de Windows.
- Entra en **Todos los Programas** y después en **EA Games**.
- Dentro de la solapa del juego o de las expansiones, según sea lo que quieras parchear, verás un icono llamado **Actualizar**. Púlsalo y comenzará a descargarlos automáticamente. **[12]**



La gran ¿Pregunta?



Instalar las expansiones

Hemos recibido una avalancha de e-mails relacionados con la instalación de las expansiones. Por ejemplo, Miriam Revella y Paula Gálvez nos han enviado sendas cartas en donde nos preguntan en qué orden hay que instalar las expansiones. Por su parte, Conchi Abad quiere saber si al instalar «Noctámbulos» los vecinos que no viven en el Centro Urbano, pueden comprar un coche. ¡Y así podríamos seguir tres páginas más! La instalación del juego y su relación con las expansiones es más sencillo de lo que parece, tan sólo tienes que seguir estas dos sencillas reglas.

PRIMERA REGLA DE ORO DE LOS SIMS™ 2
Ley de "Ponte en la Cola, Como Todo el Mundo"

- El juego y las expansiones tienen que instalarse en orden de antigüedad (primero en salir a la venta, primero en instalarse).
- ¿Y cuál es ese orden?

1.- «Los Sims™ 2» // 2.- «Los Sims™ 2 Universitarios» //
3.- «Los Sims™ 2 Noctámbulos» // 4.- «Los Sims™ 2 Abren Negocios»

- Por supuesto, la instalación del juego es obligatoria, no puedes instalar las expansiones sueltas. No es necesario instalar todas para poder jugar: puedes comprar el juego y la tercera expansión, o la primera y la tercera. ¡Tú decides!

Un ejemplo: has comprado el juego y las expansiones «Abren Negocios» y «Universitarios». Según la lista anterior, tendrás que instalar primero «Los Sims™ 2», luego «Universitarios» y luego «Abren Negocios».

Y ahora una duda muy común: imagina que ya has instalado «Los Sims™ 2» y «Abren Negocios», pero acabas de comprar «Noctámbulos», que según la regla de oro, tiene que instalarse ANTES que «Abren Negocios». ¿Qué hacer? La solución es desinstalar «Abren Negocios», instalar «Noctámbulos», y volver a instalar «Abren Negocios». No te preocupes, tus Sims y tus partidas se conservarán.



SEGUNDA REGLA DE ORO DE LOS SIMS™ 2
Ley de "Donde Comen Tres, Comen Cuatro"

- Todas las mejoras y novedades que incluye una expansión, automáticamente se comparten con el juego y el resto de expansiones instaladas.
- Por ejemplo, si tienes el juego y «Universitarios», los nuevos personajes de ésta, los jóvenes, podrán ir de visita a los barrios originales, y los vecinos del juego, ir a la Universidad. Si, más tarde, instalas «Noctámbulos», que incluye los coches, éstos estarán en el nuevo Centro Urbano, pero también podrán comprarlos los vecinos de los barrios originales. Y los nuevos atributos de los Sims de «Noctámbulos», Lo Que Le Pone y Lo Que Le Corta, podrás incluirlos en tus viejos Sims del juego original haciendo que se beban una poción. Y por supuesto, podrán mudarse a los barrios nuevos, o los nuevos Sims, a los viejos. Así que recuerda: al instalar una expansión, todo lo instalado podrá usar las novedades. ¡La diversión se multiplica por mil!



BricoSims

Corta, transforma, borra, añade... ¿Algo no te convence? ¡Cámbialo!

¡Ya es hora de que te pongas el mono de trabajo y abras el taller de tus Sims! Te vamos a demostrar que modificar Los Sims™ 2 y ponerlo todo a tu gusto es sencillo y divertido. Además, podrás llevar a tus Sims mucho más allá. ¡Prepárate para darle un vuelco al juego!

¡En esta sección!

A tu aire

El taller del cuerpo

¡Participa

¿Hay algo que te gustaría hacer pero no sabes cómo? Venga, anímate. Envíanos un e-mail o una carta para que lo estudiemos. Intentaremos enseñarte cómo hacerlo en el próximo número de la revista.

revistasims@axelspringer.es
Revista Oficial de Los Sims™
c/Los Vascos, nº 17
C.P. 28040. Madrid

Con el programa Taller del Cuerpo de Los Sims™ 2, incluido en el juego y las expansiones, puedes dar un "repaso", de arriba abajo, a la apariencia de tus Sims. ¡Compruébalo por ti mismo!

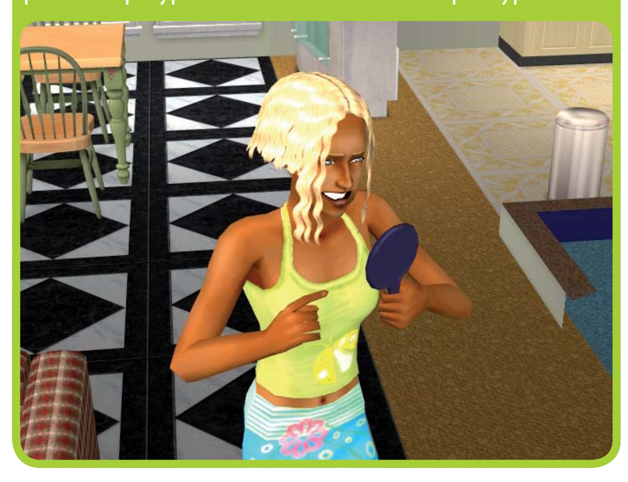
Una tarde en la peluquería

Corta el pelo a tus Sims

Si ya utilizaste todos los peinados del juego es hora de que crees los tuyos propios con unas tijeras –virtuales– e imaginación. Del resto se encargan este tutorial y las herramientas de «Los Sims™ 2».

¡Hazlo tú mismo!

Un peinado a la última. A los Sims les encanta cambiar de "look" y echarle imaginación a su aspecto.... ¡Están todo el día frente al espejo! Practica tus propios cortes de pelo y pronto estarás creando Sims con un toque muy personal.



Los preparativos

Revolucionar los peinados de tus Sims es una tarea sencilla si sigues nuestro **Paso a Paso** con atención. Hemos simplificado mucho el proceso para que, hasta los jugadores con menos experiencia, puedan llevarlo a cabo sin problema.

No necesitas nada especial: tan sólo **El Taller del Cuerpo**, y un programa de retoque fotográfico como «Photoshop» o «PhotoImpact». Incluso sirve perfectamente el propio «Paint», un programa que está incluido gratuitamente en el sistema operativo Windows.

El **Taller del Cuerpo** lo encontrarás al pulsar en el botón de **Inicio** del escritorio y entrar en la solapa de **Programas**. Accede a la carpeta **EA Games**, y entra en la solapa del juego o las expansiones. Ahí podrás encontrar el acceso directo que arranca la aplicación.

Paso 1

EXPORTAR EL PEINADO

Todas las modificaciones que se llevan a cabo con **El Taller del Cuerpo** siguen el mismo esquema: tienes que exportar un elemento –es decir, sacarlo del juego–, modificarlo y volverlo a importar. O sea, volver a introducirlo en el juego.

En primer lugar, vamos a empezar por poner en marcha el Taller.

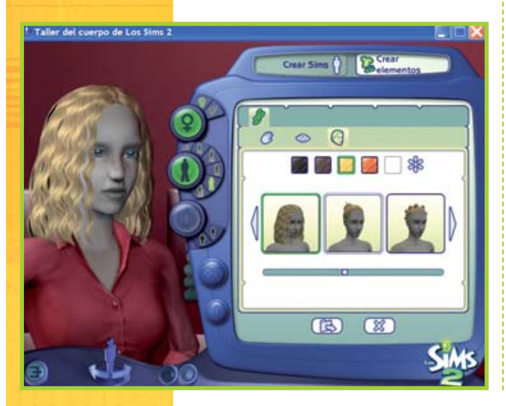
Para ello, pincha en **Crear Elementos** y después pulsa en la opción de **Comenzar Nuevo Proyecto**.



Accede a **Crear Genética** y pulsa en **Cabello**. Es el momento de elegir el peinado que modificarás.



Pincha en el botón de **Género**, después en el de **Ciclo de edad** y luego en el de **Color de pelo**. Elige un peinado largo y claro, para que destaque. En nuestro ejemplo hemos optado por elegir a una mujer adulta con el pelo largo, rubio y ondulado, pero hay mil posibilidades.



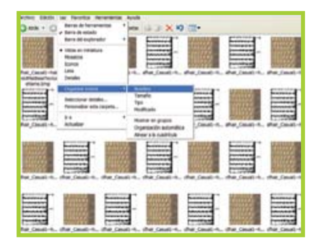
Pulsa el botón **Exportar texturas seleccionadas** e introduce un nombre, por ejemplo, PELOREVISTA. Se creará una carpeta con ese nombre en **Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2\Projects.** Ahora deja el **Taller del Cuerpo** abierto, tal y como estaba en esa pantalla.

Paso 2

PREPARAR EL CORTE

Accede a la carpeta PELOREVISTA y echa un vistazo.... ¡Pero no te asustes! Verás un montón de ficheros con nombres raros. Ordénalos.

Según la primera letra, **se trata del mismo peinado para los distintos ciclos de edad:** niño, adolescente, adulto, etc.



Nosotros vamos a cortar el pelo a una mujer adulta, cuyos ficheros asociados empiezan por la letra "a". Los ficheros de los ancianos empiezan por "e", los de adolescentes por "t", los de niños por "c", y los de los bebés por la letra "p".

Fíjate en los ficheros que empiezan por "a". Verás unos dibujos con el pelo rubio y otros en blanco y negro. Aunque parezcan repetidos **se utilizan para ver el peinado desde cualquier posición.**

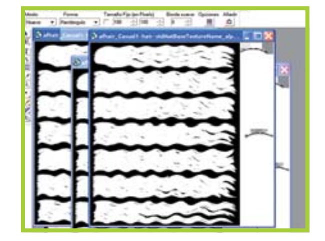


¿Qué llevan en la cabeza? **Los gorros y cascos se consideran también como parte del pelo, así que puedes modificarlos tal como explicamos aquí, pero es un proceso más complicado.**



Extravagante. **Claro que, hay quienes no se conforman con cambiar de peinado o cortar unos mechones. Para los atrevidos, otra opción es colorear el cabello para darle un toque inimitable.**

Abre los dibujos en blanco y negro con un programa de retoque fotográfico. La mayoría de los peinados tienen dos o tres archivos de este tipo, aunque el nuestro tiene siete. Son los llamados canales alfa, que fijan el nivel de transparencia del pelo: **El espacio en blanco indica dónde se ve el pelo.** En toda la zona negra el pelo no aparece.

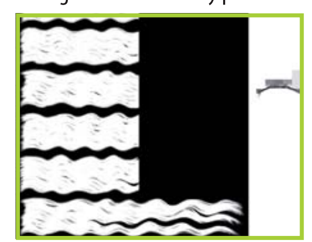


Paso 3

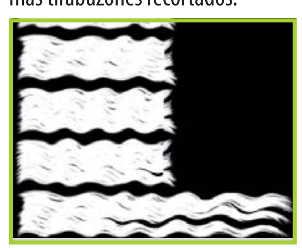
USAR LAS "TIJERAS"

Si te fijas, cada una de las tiras blancas es uno de los tirabuzones que luce la cabeza de nuestra chica Sim. **En el dibujo sólo se ve un lado de la cabeza** y el rizo de más abajo es el largo, el que está cayendo por la frente.

Con estos datos en mente, vamos a cortar todos los tirabuzones menos el inferior. No te preocupes, no es nada complicado. De hecho, **es tan sencillo como pegar un cuadrado negro encima del pelo,** ya que hemos dicho que las áreas de color negro nos están indicando los lugares donde no hay pelo.



Para un resultado más real, **selecciona la punta del tirabuzón que no hemos modificado,** arrástrala con el ratón y cópiala para pegarla en el borde de los demás tirabuzones recortados.

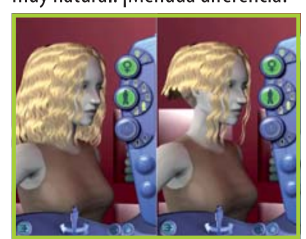


Sólo queda copiar todo el dibujo modificado y pegarlo sobre el resto de los dibujos en blanco y negro que empezaban por "a". Graba todo y regresa al **Taller del Cuerpo**.

Paso 4

¿QUÉ TAL HA QUEDADO?

Si recuerdas, habíamos dejado el Taller abierto. Escoge un nombre en el recuadro como PELOREVISTA y pulsa en **Importar al juego** para introducir tu peinado. El tirabuzón sin recortar aparece en la frente, y el resto están sesgados a la altura de la oreja. Y como pegaste las puntas al corte, ha quedado muy natural. ¡Menuda diferencia!



Vamos a **ver tu peinado en un Sim.** Inicia el juego, ve a un barrio y a **Crear una familia.** Elige una mujer adulta y pulsa el botón del Paso 3, en el panel de configuración. Allí está **Elegir peinado y color de pelo,** pulsa **Personalizado**. Aquí tienes tu corte de pelo, pónselo a un Sim... ¡y a lucirlo! ■

En dos palabras

1. Pon en marcha El Taller del Cuerpo, entra en Genética y accede a la sección de cabellos.

2. Elige el peinado que quieres modificar y expórtalo.

3. Busca la carpeta exportada en el directorio Mis Documentos\EA Games\Los Sims 2\Projects.

4. Abre todos los ficheros que empiezan por "a", si son en blanco y negro, y modifícalos a tu antojo.

5. Grábalos, impórtalos al juego desde el Taller y disfruta de ellos al crear familias.



Nuevas opciones. **Si has instalado la expansión «Abren Negocios» podrás cambiar de estilo, incluyendo aquellos que tengan tus propias modificaciones, en el centro de belleza.**



Elige bien el peinado. **Si partes de un pelo complicado, como el de la imagen, te será muy difícil controlar los cortes. Mejor un peinado largo y liso para empezar.**

¡Manos a la obra!

Diseña tu propia casa

Para construir una casa a tu medida no hace falta aprobar la carrera de arquitecto. Aprovecha los trucos que te desvelamos, y ya verás como dejarás alucinados a tus amigos.

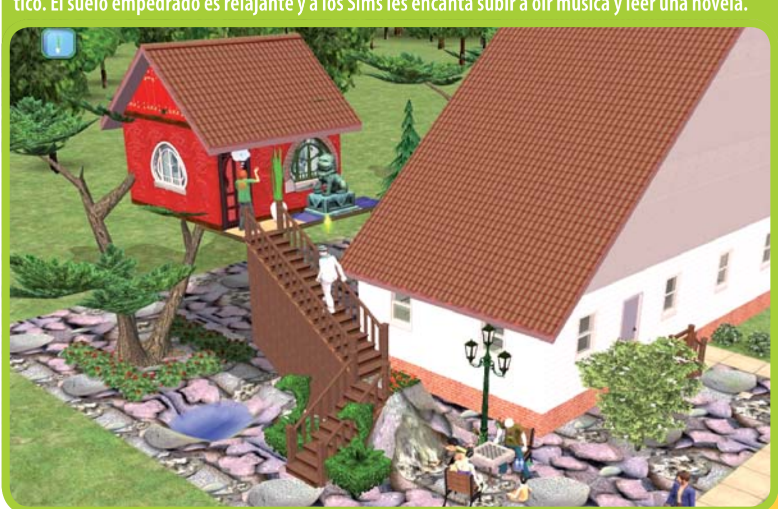
Un sueño hecho realidad

¡Construye una casa encima de un árbol!

¿Por qué edificar la típica casa cuadrada junto al buzón, cuando el Modo Construir te permite experimentar todo lo que quieras? Levanta un pequeño refugio en lo alto de un árbol para que los niños se diviertan. ¡Y hasta puedes montar tu propia discoteca!

¡Hazlo tú mismo!

Un toque oriental. Con texturas orientales hemos dado a nuestra casita del árbol un aire exótico. El suelo empedrado es relajante y a los Sims les encanta subir a oír música y leer una novela.



Los preparativos

Construir una casa en un árbol plantea algunos problemas. Para empezar, el juego no permite levantar los cimientos en lo alto y si usas el "truco" de poner la casa en un segundo piso sostenido por columnas o plataformas, al quitar las columnas, desaparece el suelo. ¡Que no cunda el pánico! Vamos a echar mano de un par de trucos de diseño para superar estas limitaciones y conseguir que nuestra casa cuelgue del árbol, dejando sin habla a las visitas. Tan sólo tienes que seguir estas instrucciones, que explicamos con todo detalle. ¡Pruébalo, es muy fácil!

Paso 1

EL TERRENO Y EL ÁRBOL

En primer lugar tienes que decidir dónde colocar la casa. **Debes tener en cuenta que el árbol que la sostendrá es muy grande,** y las escaleras también ocupan bastante espacio. Un rincón del jardín suele ser el lugar más apropiado, pero puedes optar por algo más espectacular, como **colocarla sobre el garaje** para ahorrar espacio...

Vamos a comenzar colocando el árbol, así que entra en un solar y pincha en el botón del **Modo Construir, en el Panel de Control Universal.** Accede a la sección de jardinería y busca el árbol más grande que tengas. El **Cupressus Sempervirens, que cuesta 300 simoleones,** es una buena elección. Colócalo en un lugar despejado, teniendo en cuenta que vamos a colocar el suelo de la casa en la rama plana intermedia.



Paso 2

LOS CIMIENTOS

Como ya hemos comentado, los cimientos de una vivienda sólo se pueden colocar a ras del suelo. Entonces, seguro que te estarás preguntando **¿cómo vamos a poder ponerlos en una rama que esté situada a diez metros de altura?** Pues es muy sencillo: sólo tendremos que seleccionar la herramienta de **elevación de terreno,** pinchamos cerca del tronco y subimos una pequeña montaña hasta que quede un poco por debajo de las ramas que sostendrán la casa.



A continuación, activa la herramienta de **Cimientos y Plataformas,** y elige **Plataforma sobre Columnas.** Pincha en la cima del montículo recién creado y arrastra para formar la base de la casa. Cuida de que dicha base quede **al mismo nivel que la rama intermedia del árbol,** para que de este modo pueda dar la sensación de que la está sosteniendo.



Si no ocurre así, utiliza el botón **Deshacer** para volver atrás y subir o bajar el montículo hasta que la base quede a la altura de la rama. Cuando esto ocurra, **arrastra la plataforma para formar el suelo de la casa.** Pero ten la precaución de no hacerla demasiado grande porque si no el resultado no resultará tan realista.



¡Más ideas! Pon una piscina bajo la casa, y con el truco "moveobjects on" coloca el trampolín en el balcón... ¡Verás como la diversión no termina nunca!



Libertad de acción. Si el árbol no queda centrado, pulsa las teclas CTRL., Mayúsculas y C, e introduce el código "moveobjects on". Ahora sí que podrás colocarlo donde quieras.



Como puedes ver en la imagen, los cimientos tienen columnas que rompen el efecto de la casa colgante. Si por casualidad intentas borrarlas, verás que también desaparece el suelo. Llega el momento de usar otro truco para resolver este problema, un poco raro, pero que funciona perfectamente: **activa la herramienta de Piscina** como si fueses a crear una. **Pulsa la tecla CTRL.** y, sin soltarla, pincha en una columna y arrastra hasta crear un rectángulo que cubra todas las columnas. Cuando sueltes el ratón, mágicamente, las columnas habrán desaparecido... **¡Pero los cimientos de la casa continúan permaneciendo en lo alto de la rama!**



Paso 3

LA CONSTRUCCIÓN

Lo más difícil ya está hecho. Ahora sólo tienes que elegir un suelo bonito para forrar los cimientos y, con la herramienta de **Pared**, poner los muros. Nosotros hemos decidido hacer una casa del árbol con un bonito y exótico toque oriental, así que hemos elegido un papel interior con caracteres chinos estampados, y uno exterior con uno de los símbolos orientales por excelencia, el mítico dragón.





A continuación, **hay que colocar la puerta y algunas ventanas,** con las herramientas correspondientes. La puerta debe estar orientada hacia la parte más despejada del jardín, porque estará unida a la escalera. Si quieres, con la herramienta de **Suelo** puedes extender la base para crear un pequeño balcón, o despejar un poco la entrada. Así no se amontonarán los visitantes si son numerosos.



Utiliza la herramienta de **Tejado** para colocar uno. Si tienes «Abren Negocios» podrás colocar tejados molineros y almenas medievales. Pero este tutorial está pensado para que sirva a todo tipo de jugadores, así que vamos a colocar un tejado estándar.



Escaleras de caracol. Si buscas por Internet encontrarás escaleras "trucadas" que te permitirán subir a la casa de árbol sin ocupar apenas espacio.

El último elemento arquitectónico es la escalera: **activa la herramienta Escalera de Conexión,** pincha en el suelo junto a la puerta, y arrastra hasta llegar al suelo. Pon una barandilla... ¡Y ya puedes quitarte el casco!



Paso 4

LA DECORACIÓN

La parte más sencilla de este proceso es la colocación de los complementos, que dependen de cada uno. En nuestro ejemplo hemos puesto un suelo de piedra alrededor del árbol, **una pequeña charca con la herramienta Regar** y hemos comprado una farola, una mesa de ajedrez con dos sillas, alguna estatua y centros florales esparcidos por el lugar.



Una vez completado el proceso, sólo nos queda pendiente **comprobar si a la familia de Sims que vive habitualmente en el solar les gusta la nueva casita veraniega** que has construido... Pues parece que sí, fíjate cómo disfrutan de todo lo que les ofrece. ¡Enhorabuena!

En dos palabras

1. Coloca un árbol gigante en el jardín, y levanta un montículo a su lado, un poco más bajo que la rama que va sujetar la casa.
2. Sitúa la herramienta Plataforma sobre Columnas sobre el montículo, y crea los cimientos.
3. Para borrar las columnas y así dejar la casa colgando del árbol, activa la herramienta de Piscina, pulsa la tecla CTRL., y arrastra sobre las columnas.
4. Construye la casa sobre los cimientos, pon una escalera, decora el conjunto. ¡Y a disfrutar!



Tú pones las reglas

Diseña tu campus

Para muchos Sims ir a la Universidad se convierte en una experiencia traumática. ¡Ayúdales a aliviar la tensión diseñando una megafraternidad!

Monta la fiesta del siglo

Una fraternidad a medida

Los mejores lugares de diversión del campus universitario son las fraternidades. Si a tus Sims les cuesta ser admitidos en una, crea la tuya y organiza todas las fiestas de la toga y de deportes que te apetezca. ¡Pero no te olvides de estudiar!

¡Hazlo tú mismo!

Bailar, tocar el bajo, jugar al billar y a la consola... La fraternidad es el mejor sitio para aliviar la tensión de la carrera pero también tenemos un rinconcito para que los empollones estudien...



Los preparativos

Las fraternidades son casas privadas a las que se accede por invitación. Aquí las necesidades descienden más lentamente, excepto **Social** y **Diversión**, que lo hacen más rápido. A cambio, son las únicas que organizan fiestas de la toga.

A la hora de diseñar una fraternidad debes hacerlo como si fuese una casa con familia numerosa. También es importante separar las zonas de fiesta y de estudio. Ten siempre en mente que **Social** y **Diversión** caen en picado, así que habrá que colocar objetos que mejoren lo más posible estas dos necesidades. ¡Manos a la obra!

Paso 1

CONSTRUIR LA CASA

Entra en un barrio y accede al campus. Pincha en el icono de **Solares y Casas**, para elegir un solar vacío. Conviene que sea mediano o grande, ya que las fraternidades siempre están llenas de gente. Márcalo como zona residencial, y ponle un nombre. Con la herramienta **Cimientos y Plataformas** del **Modo Construir**, levanta los cimientos. Deja al menos dos baldosas de distancia con la carretera. A continuación, pincha sobre **Herramienta de Pared** y traza los muros.

Hemos optado por una fraternidad de dos pisos. El de arriba, para las obligaciones: ahí colocaremos los dormitorios, unos servicios, la sala de estudio, y el gimnasio. En la planta baja, todo lo que más les gusta a tus Sims: la diversión, con una sala de fiestas, otra de juegos, una de televisión, la cocina, y otros servicios. Por tanto, hay que acceder a la herramienta de **Escaleras,** y colocar una al fondo para que no nos estorbe.

Para el tema de la decoración, vamos a optar por darle un toque desenfadado. Pincha en el icono **Colecciones** del **Modo Construir** y elige **"Marchosa"** u otra que te guste. Al usar una colección, te aseguras de que la decoración mantiene la misma línea. Con la herramienta **Suelo** pon las baldosas, y con **Recubrimiento de Pared** la piedra, pintura o papel, tanto en el interior como en el exterior.



Paso 2

MUEBLES Y OBJETOS

Vamos a comenzar decorando el piso de arriba. En el ala izquierda **colocaremos una fila de dormitorios** para que haya sitio para todos los miembros. Hemos puesto el modelo de camas "Protozoo", pero vale cualquiera. Algunos sillones completarán la decoración.



En el centro del segundo piso, la sala de estudio: varias mesas, y algunos ordenadores. También una librería con sillas **y objetos opcionales que aumentan las habilidades de tus estudiantes:** una mesa de ajedrez, un caballete, etc.

En una esquina reposa el gimnasio, puesto que los Sims universitarios se toman muy en serio su forma física. Además, puede resultarte más útil de lo que parece, ya que los Sims con puntos de **Físico** pueden ganar dinero entrenando a otros.

En la última esquina libre, colocamos un servicio. Como los estudiantes son desinhibidos ponemos duchas comunitarias y varios lavabos y váteres, para atender a muchos al mismo tiempo, ya que el



Conjuntado. Para mantener el estilo en la decoración, conviene usar objetos, suelos y paredes de una misma colección. Nosotros hemos elegido para este tutorial "Marchosa".

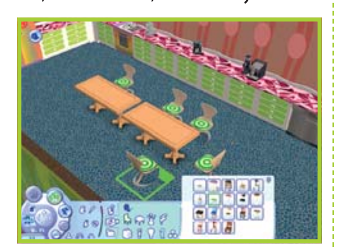


Primer piso. Así está repartida esta primera planta: a la izquierda vemos los dormitorios, en el centro la sala de estudio y, por último, al fondo los servicios y el gimnasio.

café aumenta la necesidad **Vejiga**.



En la planta baja, otro servicio a la izquierda de la escalera y **la cocina** a la derecha con nevera, cocina, fregadero, aspersor antiincendios y compresor de basuras. Rematamos con un microondas, dos cafeteras, dos mesas y sillas.



El resto de la planta baja lo dedicamos a la sala de juegos, de baile y de TV. Junto a la entrada coloca un par de recreativas y pinball. En la pared de enfrente, una consola y un billar. En la sala de TV pon varios sofás confidentes a modo de minicine; mejorarán **Social** mientras ven la tele. La sala de baile la pondrás en el centro de la planta baja, sin paredes para que los estudiantes de paso se dejen seducir por la música y mejoren **Diversión.** Tendrá altavoces, batería, bajo y jukebox, y si tienes «Noctámbulos» puedes añadir un **karaoke**, una **mesa de pinchadiscos** y algunas **luces de discoteca**.





Planta Baja. Desde la entrada, puedes ver la sala de juegos a la derecha de la escalera, la televisión a la izquierda, la sala de baile en el centro y, al fondo, la cocina.

Paso 3

EL TOQUE FINAL

Una vez terminada la decoración, hay que centrarse en los detalles. Es muy importante colocar un teléfono en cada planta. En el apartado **Iluminación** del modo **Tienda** compra lámparas para poner en todas las habitaciones. Pulsa el botón **"Alternar Día/Noche"** para comprobar que todo está iluminado. Después accede a la sección **Puertas y Ventanas** del **Modo Construir** y coloca al menos una ventana en todas las habitaciones así como las inevitables puertas. En la entrada de la fraternidad, si los cimientos quedan muy altos, pon una pequeña escalera de conexión y una puerta ancha para que no haya atascos. **¡Y no te olvides del tejado!**

A continuación, sin abandonar el modo Construir, **accede a la colección "Los Sims Universitarios",** en donde encontrarás objetos únicos. Es imprescindible que coloques una letra griega en la entrada, ya que se usa para saber el éxito de la fraternidad.



Otros objetos interesantes que aumentan **Diversión** y **Social** son: la **hoguera**, la **fábrica de burbujas**, y el **barril de zumo "Fiestuki"**.

Para decorar usaremos el **tablón de anuncios**, **banderines simples y triples**, **pósters** y **jersey de rugby**. ¡Y ya está! Observa las pantallas adjuntas en esta páginas para ver un plano con el reparto de los dos pisos.



Paso 4

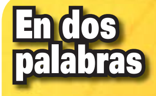
SÓLO PARA MIEMBROS

Por ahora sólo es una casa de alquiler de 30.000 simoleones. Conviértela en fraternidad de una de estas dos maneras:

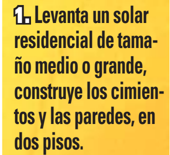
» **Método directo:** entra en la casa, pulsa **CTRL., Mayúsculas** y **C** una detrás de otra para abrir la consola de trucos. Teclea, respetando mayúsculas **changeLotZoning greek** y pulsa **Enter:** la casa cambiará a fraternidad.

» **Método "tramposo":** mira el precio del alquiler de la casa, crea un estudiante y muévelo a una residencia. Pulsa **CTRL., Mayúsculas** y **C** y teclea **kaching** para obtener **1000 simoleones.** Repite el truco hasta conseguir el alquiler y mueve al Sim a la casa. Una vez dentro usa el teléfono y en **Fraternidad** elige **"Solicitar estatus".** La casa será una fraternidad. Puedes seguir controlando a ese estudiante o coger otro grupo y llamar por teléfono para unirse. ¡Suerte! ■





En dos palabras



1. Levanta un solar residencial de tamaño medio o grande, construye los cimientos y las paredes, en dos pisos.

2. El piso superior para las obligaciones: pon un dormitorio y unos servicios grandes, sala de estudio y gimnasio.

3. El piso inferior para divertirse: que no falte una sala de baile, otra de juegos, una televisión, más servicios y una cocina.

4. Convierte la casa en fraternidad con un truco, o haz que un estudiante la alquile y pida el estatus desde el teléfono, para convertirla en una fraternidad.

A vueltas con el coche

Diseña tu centro de la ciudad

El objeto estrella de la expansión «Noctámbulos» es el coche. Y su pesadilla, lo mucho que ocupa el garaje. Pero esta vez tenemos la solución definitiva...

¿Quién dijo imposible?

Un garaje en el sótano

El garaje para el coche de «Noctámbulos» ocupa mucho en el jardín y le quita sitio a la casa o la piscina. ¡Lástima que no se pueda construir en el sótano! Ah pero, ¿sí se puede? Quizá si usamos algún truquito...

¡Hazlo tú mismo!

Bajo la habitación de los niños. Con un poco de habilidad y un par de códigos de los que usan los programadores, puedes colocar el garaje debajo de la casa para que no ocupe sitio. Ahorrarás mucho espacio en el jardín, y además queda mucho más realista. ¡Una solución que reúne ventajas prácticas y estéticas! ¡Genial!



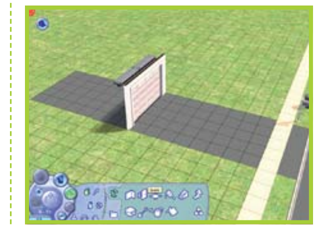
Los preparativos

La mayoría de las casas Sim tienen un jardín reducido en donde sólo cabe la casa y un "capricho", que puede ser la piscina o el garaje. ¿Cuál elegir? Lo ideal sería colocar el garaje en el sótano y dejar el jardín para la piscina o la barbacoa. Por desgracia, las herramientas de construcción sólo permiten colocar el garaje en el exterior. Pero usando algunos trucos **podemos engañar al juego para que nos permita meter el coche en el sótano.** No te asustes, no será un proceso complicado, tan sólo ten cuidado de seguir nuestras instrucciones al pie de la letra. ¡Ánimo y a ello!

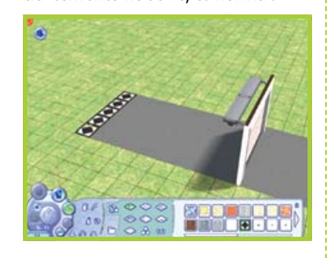
Paso 1

REBAJANDO TERRENO

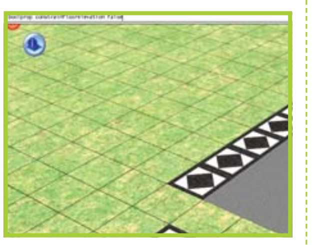
Comenzaremos con un garaje a la manera convencional. Como vamos a colocar la casa encima, colócalo centrado. En la sección **Garaje** del modo **Construir** seleccionas la calzada, su extensión y la puerta entre medias.



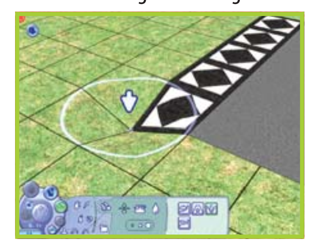
Forra toda la calzada con una baldosa llamativa, que sobresalga un cuadrado por detrás, para usarla como guía. No te preocupes si debajo del cemento no se ve, es normal.



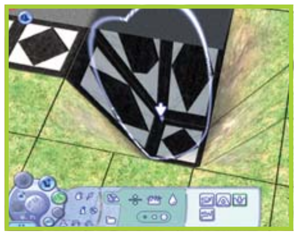
El siguiente paso es "hundir" el garaje hasta dejarlo a ras del suelo. Para ello hay que activar un truco: pulsa las teclas **CTRL.**, **Mayúsculas** y **C** de una en una pero sin soltarlas. En el recuadro que aparece en la esquina superior, teclea el siguiente código para pulsar a continuación la tecla Enter: "**boolprop constrainfloorelevation false**".



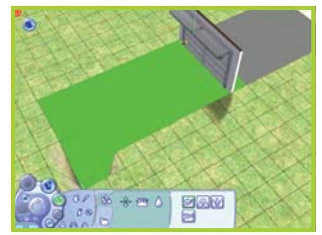
Ahora llega el momento más delicado: **hay que bajar una baldosa de la esquina trasera del garaje una altura de 12 clics,** ni uno más ni uno menos, ya que ése es el tamaño exacto de la pared y si no mide lo que tiene que medir, no podrán ponerse los cimientos. Por tanto, activa la herramienta **Rebajar Terreno** y coloca el puntero en una esquina de la baldosa trasera, tal y como se muestra en la siguiente imagen.

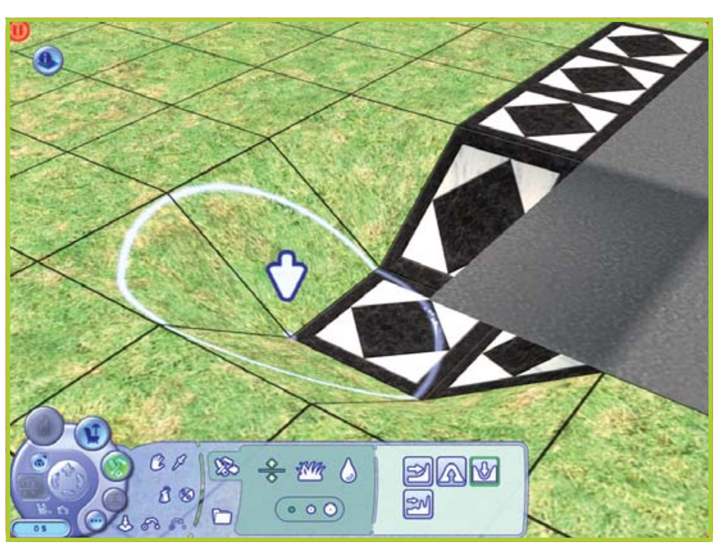


Debes pinchar exactamente 12 veces en cada esquina de la baldosa, para bajarla por completo.



Después, **con la herramienta de Nivelar Terreno,** pincha en la baldosa hundida y arrastra hasta ocupar todo el interior del garaje y también la fila de baldosas que hay delante de la puerta, tal como se puede ver en la siguiente imagen de ejemplo.





La clave. Para que todo funcione, debes bajar el suelo 12 clics. El truco está en pinchar una vez en las cuatro esquinas de la baldosa, y repetirlo el proceso 12 veces, ni una menos, ni una más.



Espacio desperdiciado. Si construyes el garaje en el jardín, puedes perder la mitad de un espacio precioso que te sirve para hacer otras mil cosas. ¡Pero eso se acabó!

El suelo quedará liso y hundido. No te asustes si la calzada queda flotando en el aire. ¡Es normal! Eso lo arreglaremos más tarde.



Paso 2

LA RAMPA

Para que el garaje quede realista, **hay que construir una cuesta desde la entrada a la puerta.** Activa la herramienta de **Rebajar Terreno** y prepárate a contar. Vamos a ir de dentro afuera. La línea de baldosas frente a la puerta, ya la tenemos nivelada, y está situada a 12 clics exactos de profundidad. La fila contigua de baldosas, hay que bajarla a 10 clics, la contigua a ésta, a 8 clics. **Y así iremos ascendiendo y con cada fila le vamos restando 2 clics, hasta llegar a nivel del suelo,** y obtener una rampa.



No te preocupes si no queda demasiado recta porque a la hora de la verdad, el coche de tus Sims no la va a usar. Tan sólo asegúrate de que la fila de baldosas que están frente a la puerta, debe quedar perfectamente plana.

Ahora ya podemos dedicarnos a construir las paredes en el interior del garaje, que quedarán situadas bajo tierra, **sobresaliendo ligeramente.** Ahora es el momento de pulsar las teclas **CTRL.**, **Mayúsculas** y **C,** y de que teclees este código: **"boolprop constrainfloorelevation true".**

Regresa ahora al barrio grabando la partida, vuelve a entrar de nuevo en el solar, y observarás cómo la calzada flotante se pegará a la rampa.



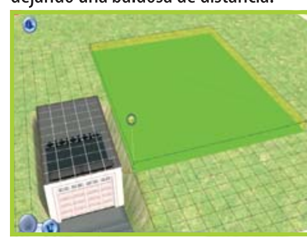


No te agobies. Puedes usar la herramienta Nivelar terreno para hacer la rampa pero no te preocupes demasiado porque no importa que te quede algún bache...

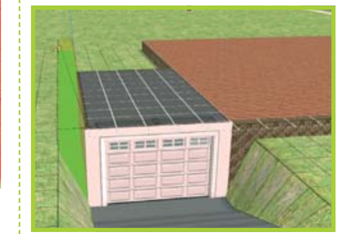
Paso 3

LOS CIMIENTOS DE LA CASA

Es el momento de construir la casa encima del garaje. Con la herramienta **Cimientos y plataformas**, pon el cimiento que te guste junto al garaje, dejando una baldosa de distancia.



Ahora repetimos la operación pero **sólo en el hueco situado entre el garaje y los cimientos.**



¡Los pasos más difíciles ya están hechos! Si quieres, puedes dedicarte a extender más cimientos alrededor del garaje. Después, ya puedes empezar a poner tanto el suelo como las paredes.



Paso 4

LA CASA

Ahora sólo te queda levantar la vivienda como siempre: coloca el papel pintado, los ladrillos, las puertas y las ventanas, los árboles que elijas... Con la herramienta de **Valla** hemos colocado un bordillo del modelo **"Minifrontón" para que quede bien marcada la calzada del garaje**.

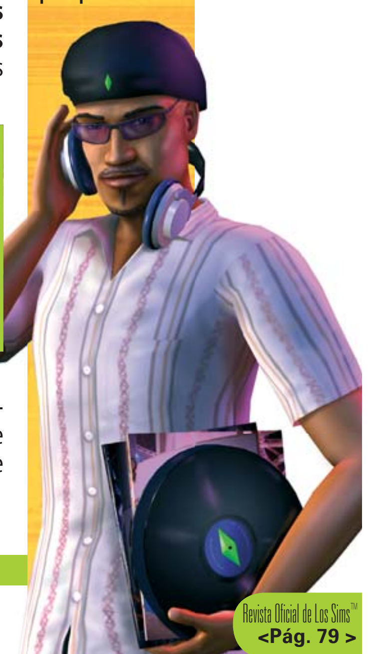
Sólo queda comprar el coche, pero **es muy importante que lo coloques DENTRO del garaje,** porque si no, los Sims no van a poder usarlo.

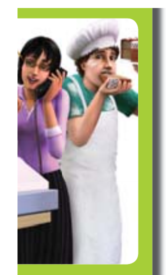


Como no existen animaciones de inclinación del coche, cuando entre al garaje hará un efecto con el que parecerá que vuela, pero funcionará a la perfección. ■

En dos palabras

1. Construye el garaje estándar en el jardín, con calzada, extensión de la calzada y puerta.
2. Activa el truco boolprop constrainfloorelevation false y rebaja el suelo 12 clics.
3. Rebaja la rampa de la entrada y levanta la pared del garaje.
4. Activa el truco boolprop constrainfloorelevation true, construye los cimientos alrededor del garaje y levanta la casa. No te olvides de colocar el coche dentro del garaje cuando lo compres para que funcione.





Múdate al distrito comercial

Diseña tu propia tienda

Si acabas de comprar la expansión «Abren Negocios» estarás deseando construir una tienda o una vivienda en el nuevo barrio. Aquí tienes un par de sugerencias para comenzar...

Pequeños negocios
Tu primera tienda

Después de pasar años aguantando al jefe, al fin los Sims pueden montar sus propios negocios. ¡Qué emoción! Para abrir boca vamos a comenzar con uno sencillo: un comercio de venta de pósters e instrumentos musicales. ¡Suena raro, pero a los Sims les encanta!

¡Hazlo tú mismo!

Un poco de todo. En «Abren Negocios» puedes vender cualquier cosa y mezclar objetos a tu gusto, así que en la práctica puedes crear miles de tiendas diferentes. Para huir de las típicas jugueterías o tiendas de flores, hemos creado un comercio mixto que vende música y pósters.



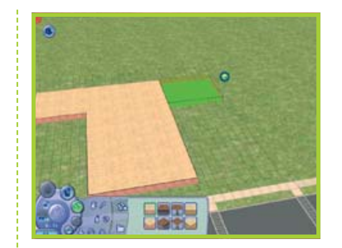
Los preparativos

Diseñar una tienda es sencillo. Se construye igual que un solar comunitario, con la diferencia de que **tienes que pensar en las necesidades de los clientes,** de los empleados y de los artículos que vas a vender.

Paso 1

EL DISEÑO DEL LOCAL

Nuestra primera tienda consta de una sala central con dos salas laterales al fondo: **una para la cocina de los empleados y otra para los servicios.** Por tanto, empezamos levantando los cimientos y las paredes



Coloca una puerta de entrada y otra para la cocina, en el ala izquierda. **Es importante que el local esté bien iluminado para que los clientes se sientan bien,** así que pon muchas ventanas y luces colgantes. Nosotros elegimos ventanas y puertas de comercio, y ventanales más discretos para el servicio.



Es el momento de forrar paredes y suelos. Hemos usado madera "Bolera de calidad", Falsos Bloques de piedra "Roca Suave" y pintura "Arrecife de coral", pero puedes decorar a tu completo gusto.

Paso 2

EL MOBILIARIO

Ahora vamos a colocar el mostrador. En el **Modo Comprar**, apartado **Compras**, encontrarás toda una serie de distintos mostradores, como el clásico "Club Viejos amigos". Sólo hay que situarlos en fila, dejando espacio para que sea posible entrar, a ambos lados.



Ahora vamos a ocuparnos de los servicios. Levantamos dos paredes para dividirlo en tres: empleados, señoras y caballeros. Añadimos los utensilios estándar, una puerta normal para los empleados y las de señora y caballeros para sendos servicios de los clientes, aunque según las expansiones que tengas, algunas puertas no estarán disponibles.



En la cocina ponemos encimeras, mesas y sillas y utensilios de comida rápida para que los empleados no se entretengan: **microondas**, **nevera** y **cafetera**. Al jugar, pincha en la puerta y elige **"Permitir sólo a la unidad doméstica y empleados"** para que no puedan entrar los clientes.

Paso 3

LA TIENDA

El truco para mantener a los clientes en la tienda es atraerlos al fondo así que junto al mostrador ponemos un par de recreativas y una televisión.

El concepto de venta de pósters es sencillo: levanta tres paredes en el centro del local, píntalas y pon los pósters más caros, todos ellos seguidos.







¡No te olvides de los precios! **Cuando hayas construído la tienda, y antes de abrir, recuerda poner precio a los objetos que quieres vender. Al principio es una buena idea mantener los precios bajos para atraer clientela.**

En el lado derecho del local, coloca los objetos musicales que encuentres: **piano**, **karaoke**, **cadena musical**, etc.



También ponemos varios estantes en una esquina, donde podremos vender pequeños electrodomésticos: **despertadores**, **consolas**, etc.



Sólo quedan dos objetos imprescindibles: una máquina registradora en el mostrador y el cartel de abierto/cerrado en la entrada. Hemos aprovechado para poner junto a él dos Señales de "Diversión Elíptica" que atraerán curiosos.



Paso 4

EL TRASPASO

Ahora controla a un Sim y en el teléfono elige **Adquirir solar comunitario.** Busca la tienda en la lista, paga el precio, y ve a visitarla. Por último, con la herramienta de **Construcción de Negocio**, pon precio a los objetos**.** Pincha en el cartel para abrir... ¡Y a ganar pasta! ■

En dos palabras

1. Construye una gran sala central, con dos alas laterales, al fondo, para la cocina y los servicios.

2. Por un mostrador con una caja registradora, junto a estantes con electrodomésticos, una tele y recreativas, para atraer a los clientes al fondo.

3. Levanta tres paredes en medio del local para poner los pósters y coloca instrumentos musicales en un lateral.

4. Pon el cartel de abierto/cerrado en la entrada, algunas luces y haz que un Sim compre el local. Él se encargará de poner los precios a los artículos.

¡Las nuevas herramientas

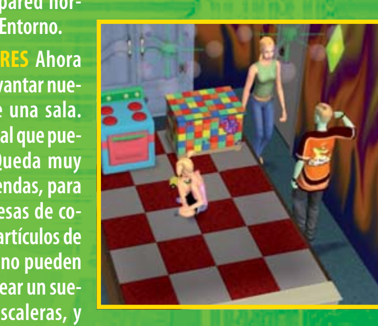
"Modo Construir" en Abren Negocios

Como ocurre en todas las expansiones, Maxis ha añadido nuevas herramientas de construcción a «Abren Negocios» para diseñar casas cada vez más bonitas y sofisticadas. Como no están especificadas en el manual, las hemos incluido aquí para que sepas cómo utilizarlas.



NUEVOS TEJADOS: ¡Se acabaron los aburridos tejados convencionales! Ahora puedes usar cúpulas, conos y octágonos para diseñar templos árabes, molinos, y casas nórdicas. Y lo mejor de todo es que puedes mezclarlos a tu aire, ya que no es necesario cubrir el techo entero: es posible colocar diferentes tipos de pequeños tejados combinados en un mismo techo ¡Espectacular!

¡AL FIN, LOS ASCENSORES! Era uno de los objetos más solicitados por los fans, y al fin Maxis los ha incluido en el juego. Existen dos variantes: con o sin puerta. Esta última sólo tienes que colocarla en los pisos en donde quieres que los Sims se bajen. Puedes darles distinta orientación en cada piso. ¡Los ascensores Sims giran sobre sí mismos! Cada ascensor ocupa 2x3 baldosas y vienen sin pared, así que primero tienes que colocar una y luego forrarla con papel o piedra, como una pared normal, para que no decaiga Entorno.



CIMIENTOS INTERIORES Ahora tienes la posibilidad de levantar nuevos cimientos dentro de una sala. Quedará un suelo elevado al que puedes colocar escalones. Queda muy bien en restaurantes y tiendas, para resaltar una zona: las mesas de comensales, el karaoke, los artículos de lujo, etc. Como los bebés no pueden bajar escaleras, puedes crear un suelo elevado rodeado de escaleras, y poner a un niño en el centro, junto a algunos juguetes. El pequeño Sim se lo pasará en grande y sus padres podrán hacer las cosas de la casa sin tener que vigilarle constantemente.



TOLDOS DE CRISTAL Estos techos transparentes se pueden extraer de los edificios, o usarlos de forma independiente para crear estructuras translúcidas. Además, puedes usar distintas formas: en "T", cruces, cuadrados, etc.





Un estilo diferente y muy futurista

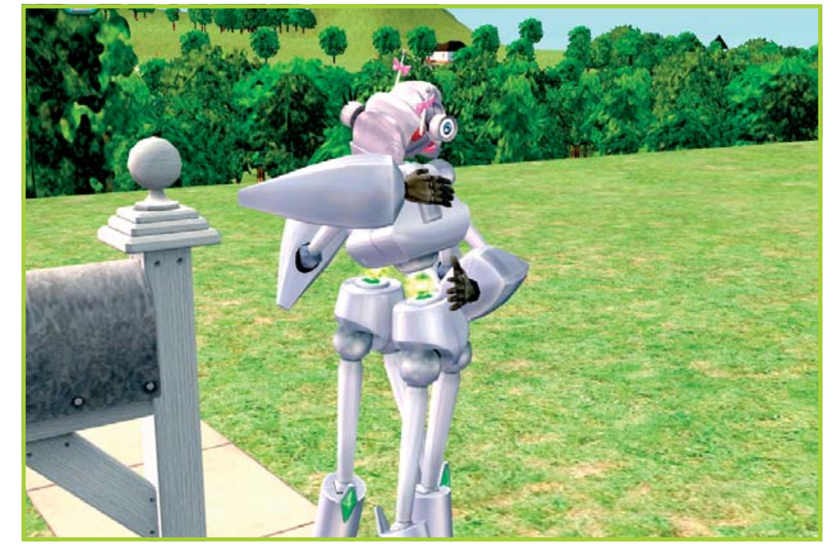
Una casa para robots

Los nuevos personajes jugables de «Abren Negocios», los robots, tienen características especiales que les hacen diferentes al resto de Sims. Es natural que sus viviendas sean distintas para que se adapten a sus necesidades.

¡Hazlo tú mismo!

La casa del futuro. ¿Te atreves con bonita vivienda robótica muy sencilla de hacer que gustará a cualquier robot servo que la compre? Manos a la obra y no olvides incluir todos los servicios básicos para las visitas humanas. ¡Impecable!





¡Míralos, se quieren! Los robots de «Abren Negocios» tienen los mismos sentimientos que cualquier otro Sim humano, así que vas a tener que construir una casa que se adapte perfectamente a todas sus aspiraciones.

Los preparativos

Los robots se comportan como un Sim normal pero no tienen las necesidades **Higiene, Vejiga, Hambre** y **Comodidad.** Por tanto, no necesitan un servicio, ni una cocina, ni sillas. La energía se recarga a través de sus paneles solares, así que **tampoco necesitan camas.** Como toman mucho el sol, es una buena idea **diseñar una casa con patios interiores,** para tener acceso libre al buzón –el lugar en donde se recargan– desde varios lugares diferentes. ¡Pongámonos rápidamente manos a la obra!

Paso 1

CIMIENTOS Y PAREDES

Con la herramienta Cimientos, en lugar de poner una única base, **creamos cuatro suelos independientes separados por dos baldosas.** Después ponemos paredes, ventanas y una puerta delantera y trasera para cada casa.



Es importante que haya dos baldosas de separación entre cimientos, ya que al poner las puertas el suelo se extiende una baldosa, así que dos puertas frente a frente formarán un puente entre casas. **Al colocar unas escaleras de conexión a ambos lados del puente, dejamos dos opciones:** los robots pueden ir fácilmente de casa en casa sin pararse, pero si necesitan recargar energías pueden bajar las escaleras y salir al jardín.

Recuerda que los robots siempre se recargan junto al buzón, así que



puedes optar por usar el truco **"moveobjects on"** en el modo **Construir**, para colocar este buzón donde quieras y más te convenga..

A continuación unimos las cuatro casas con los puentes/escalera, y forramos los suelos y paredes. Como es una casa destinada a que vivan robots, para el suelo hemos usado **Colado**, y para las paredes, **Revestimiento**.

Paso 2

LAS TERRAZAS

En lugar de poner tejados **vamos a usar terrazas** y, ya que estamos **en «Abren Negocios», aprovecharemos para subir en ascensor.** Colocamos uno en la esquina



de cada casa, con puerta. Después sube al segundo piso, pon unas baldosas en el suelo, y coloca otro ascensor con puerta conectado al anterior. Nos gusta pensar que los robots no saben de moda, así que hemos puesto suelos **"divertidos".**

Ahora cerramos la terraza con una valla y ponemos un toldo que cubra la mitad del tejado. Según las expansiones que tengas es posible que te falte alguno. **Siempre puedes poner los nuevos toldos transparentes de esta expansión.**

Para decorar los ascensores, primero hay que "forrarlos" con una pared normal y luego llenar esa pared con papel, piedra o lo que quieras. **También aprovechamos para poner uno de los nuevos tejados con forma de cúpula.**



Paso 3

DECORACIÓN ROBOT

Los robots no comen, no duermen, no se ensucian y no tienen que ir al servicio. Eso sí, deben cubrir las necesidades **Diversión**, **Social** y **Entorno.** Por tanto, **hay que colocar objetos de diversión y sociedad:** máquinas de pinball, televisión, karaoke, cadena musical, etc. Para cubrir **Entorno,** usa la misma decoración de los Sims estándar: cuadros, estatuas, flores, etc. No hemos puesto sillas, mesas o espejos.

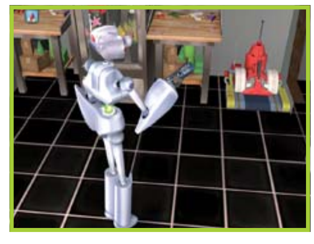
El espacio abierto en el centro de





Necesidades básicas. Si miras el panel de control de este robot verás que sólo tiene cuatro necesidades: Energia, Diversión, Social y Entorno. ¡Ideal para principiantes!

las salas es para que puedan circular los robots de limpieza, anticacos, etc., cuando los compres, ya que para nuestros Sims robots deben ser algo así como sus mascotas...



No te olvides de poner algún objeto en las terrazas. Como tienen 10 puntos en la habilidad **Mecánica**, les gusta hacer trabajos manuales así que **coloca electrodomésticos variados** para que los arreglen si se estropean, y muchas flores y setos en el jardín, para que los rieguen y poden.

Paso 4

LAS VISITAS

Los amigos humanos deben estar cómodos: hay que adaptar la casa a sus necesidades. **Lo que vamos a hacer es convertir una de las terrazas en un segundo piso sólo para humanos.** Es una buena ocasión para ensayar con las herramientas de "destrucción": Con la herramienta **Mano** pinchas en los objetos de la terraza, y los borras con la tecla **Suprimir.** Después activas las herramientas de construcción usadas en la terraza –en nuestro caso, la de toldo– y pulsas la tecla **CTRL.**: al pasar por encima de la terraza, se borrará el toldo. Repetimos con la herramienta de **Valla**. Levantamos unas paredes, ponemos ventanas y ya tenemos a punto un magnífico segundo piso.



Si usas la herramienta **Cuentagotas, podrás clonar el diseño de pared, para que te pueda quedar igual que el resto de la casa.**

En este segundo piso pon un pequeño servicio con lavabo, váter y bañera, **y una habitación** con sillón y cama, **que también podrán usar los robots para hacer ñiqui ñiqui.**



Por último, como los robots tienen 10 puntos en **Cocina,** no sólo pueden cocinar cualquier cosa, sino que les encanta preparar suculentas comidas, así que hemos acondicionado en la planta baja una cocina y un comedor que dispone de todos los lujos y equipamiento necesario: **horno**, **microondas**, **nevera**, **procesador de alimentos**, **cafetera**, etc.



Sólo te queda poner las luces, hacer que algún robot compre la casa, invitar a los amigos a la fiesta de inauguración... ¡Y a estrenarla!



¿La familia Bot al completo

Además de los robots Servo, controlables por el jugador y con necesidades y aspiraciones similares a los Sims, en «Abren Negocios» existen robots de servicio, sin inteligencia, pero muy útiles para completar distintas tareas: robolimpiador, hidro-robot, roboñam, y robocentinela. Todos ellos usan una base de recarga de aproximadamente 2x2 baldosas, que debe colocarse en un lugar accesible.

EL ROBOLIMPIADOR Y EL HIDRO-ROBOT no pueden subir escaleras ni usar ascensores, así que tienes que colocar uno en cada piso, o moverlos de un piso a otro con la herramienta Mano del modo Comprar. Ten en cuenta que estos bots deben llegar a la base de recarga arrastrándose por el suelo, así que colócala en un lugar despejado, sin obstáculos.

EL ROBOÑAM Y EL ROBOCENTINELA pueden volar y por tanto suben escaleras y usan ascensores. Su base de recarga puede estar en un lugar más o menos oculto, ya que pueden llegar a ella desde el aire.





En dos palabras

1. Levanta cuatro cimientos independientes separados por dos baldosas de distancia. Construye las paredes y pon puertas delanteras, traseras y ventanas.
2. Las puertas deben quedar en paralelo, para que al sobresalir la baldosa de cada una de ellas, cubran dos baldosas y formen un puente para pasar de una casa a otra. Pon escaleras en el puente para salir al exterior.
3. Pon un ascensor en cada casa para subir a la terraza y coloca unos toldos. Decora la vivienda con objetos de diversión. No necesitan sillas y camas.
4. Convierte una terraza en un segundo piso para las visitas humanas. Pon un servicio y un dormitorio. Una cocina en la planta baja para cenas de invitados es el último paso.



Un hígado por aquí, un cerebrito por allá... los Servo son inquietos y curiosos, y cuando van de visita se ponen a "toquetear" todos y cada uno de los objetos de la casa...



¿Hace una partida? Para congeniar con los humanos, los robots pueden simular que comen o duermen... E incluso se dejan ganar al ajedrez. ¡Todo sea por hacer amigos!

Porque quieres una vida más Sim...

Sim Sorteo

¡Participa y consigue regalos geniales de Los Sims™ 2!

¡Todavía puedes hacer tu vida mucho más Sim! ¿Haces números con la calculadora gigante de Los Sims™? ¿Sueñas con el pack especial de «Los Sims™ 2» y «Los Sims™ 2 Abren Negocios» o con «Los Sims™ 2 Decora tu familia»? ¿Jugar con auriculares para no escuchar más que a tus Sims? ¡Pues lo tuyo es el Sim Sorteo!



10

Juegos para PC

Los Sims™ 2 + Abren Negocios

10

Juegos para PC

Los Sims™ 2 Decora tu familia



¡PARTICIPAR ES FÁCIL!

¡Envía un SMS desde tu móvil y gana uno de los premios que sorteamos!

5 Auriculares® Plantronics .Audio 510 USB

10 Calculadoras® Gigantes

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en el próximo número de la revista
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 5 Junio 2006

En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección: C/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7654 desde tu móvil poniendo la palabra: SIMSORTEO seguido de un espacio y tus datos personales.







¡Feliz cumpleaños!

Seis años de Sims

El pasado febrero se cumplieron 6 años del lanzamiento de «Los Sims™». En el año 2000 estos simpáticos personajes comenzaron una invasión en toda regla que les ha llevado a ocupar millones de ordenadores de todo el mundo. ¿Y quién es el único responsable de todo esto? ¡Will Wright!

Nuestro amigo Will lleva 22 años, desde 1984, creando fantásticos juegos y revolucionando un poquito más el panorama con cada uno de ellos. Su primer videojuego se llamaba «Raid on Bungeling Bay» y era sobre un helicóptero que atacaba islas. ¡Nada de simuladores sociales! Pero pronto se dio cuenta de que era mucho más divertido crear islas que destruirlas y dirigió su creatividad por otros derroteros.

Fundó Maxis, la compañía que da vida a tus Sims, en 1987 y dos años después aparece la primera obra maestra: «SimCity». Si nunca lo has jugado, te has perdido una maravilla que ha visto varias versiones en todos estos años. En todas, cada vez con más detalles y complejidad, se trata de construir una ciudad de principio a fin, diseñar todos los servicios que sus ciudadanos necesitan y mantener el orden. O sea, ser arquitecto, ingeniero, alcalde, todo al mismo tiempo... ¡divertidísimo!

LOS PRIMEROS SIMS

Pero vamos a lo que más nos importa: el primer juego original de «Los Sims™», nace en el año 2000. ¡Y no nos creemos que no lo hayas jugado o tus amigos no te hayan hablado de él! Una auténtica revolución, fue el primer simulador social y uno de los videojuegos más famosos de la historia, también el más vendido durante los años 2000, 2001, 2002, 2003... la pena es que en el año 2004 otro juego lo superó. Pero lo bueno es que ese juego era... ¡Los Sims™ 2!

Aunque Will Wright está trabajando en su próximo juego – el increíble «Spore», del que te dimos los primeros detalles en el pasado número– eso no quita para que Maxis siga creando expansiones para «Los Sims™ 2». Así, tus Sims se van a la universidad, de juerga nocturna, se hacen empresarios... ¡Y la cantidad de sorpresas que te esperan en el futuro! Por de pronto, celebremos juntos los primeros seis años de nuestro juego favori-

¿a que no sabías que...

... **la franquicia de «Los Sims™»** está reconocida como una de las pocas series de juegos que han conseguido popularidad entre todas las edades y géneros. Más de la mitad de jugadores de «Los Sims™ 2» son mujeres.

... **«Los Sims™ 2» ha sido traducido** a más de veinte idiomas ¡Incluyendo el sueco, el tailandés y el ruso! ¡Da!

... **el primer objeto creado jamás para «Los Sims™»** ha sido un retrete para el prototipo de 1993. Se crearon varios modos de interactuar con el, desde usarlo hasta limpiarlo. Según el equipo, era también el único objeto en el juego original que los diferentes géneros usaban de formas distintas ¡Los hombres tendían a dejarse la tapa levantada!

... **Will Wright introdujo una vez un virus misterioso en «Los Sims™».** A medida que la infección se extendía a través del juego, hubo un intenso debate en los foros de mensajes. ¿Cuál era el origen de la enfermedad? Al final, los jugadores rastrearon el virus hasta encontrarlo en mascotas cobayas y compartieron pistas para sobrevivir a la crisis.



Prepárate a celebrarlo. Los seis años de «Los Sims™» bien merecen que comamos tarta ¡Es el videojuego más vendido de toda la historia!



«Abren Negocios» no será la última. Está claro que las aventuras de nuestros Sims empresarios no serán la última expansión que veremos.

Cronología





04/02/2000
«Los Sims™»

08/09/2000
«Más Vivos que Nunca»



03/04/2001
«House Party»

16/11/2001
«Primera Cita»

10/04/2002
«De Vacaciones»

02/10/2002
«Animales a Raudales»



23/05/2003
«Superstar»

01/11/2003
«Magia Potagia»



16/09/2004
«Los Sims™ 2»

11/03/2005
«Universitarios»



12/09/2005
«Noctámbulos»

28/02/2006
« Los Sims™ 2 Abren Negocios»





En el próximo número...

El universo Sim se renueva constantemente: descargas, objetos, expansiones... Todo ello tendrá cabida en nuestro próximo número, junto a contenido exclusivo y vuestras aportaciones. Toma nota ¡el 11 de julio te esperamos!

Estrategias & Trucos





¡Saca el máximo partido a los packs de objetos!

En el CD que acompaña a esta revista tienes, en exclusiva, el pack Navideño de «Los Sims™ 2», y en las tiendas ya puedes encontrar el pack «Decora tu Familia». En el próximo número descubriremos sus secretos y aprendemos a sacar provecho a los nuevos objetos. Por supuesto también desvelaremos más estrategias para el juego y las expansiones.

BricoSims





¡Cambia aún más detalles del juego!

No te pierdas nuestros espectaculares desafíos: construiremos un concesionario de coches que te dejará con la boca abierta e intentaremos poner en apuros a una familia de vampiros, zombies y alienígenas. Si lo tuyo es construir, te explicaremos cómo diseñar un cementerio para los Sims fallecidos... ¡Si los fantasmas se dejan atrapar, claro!

Y además...

Comunidad mundo Sims

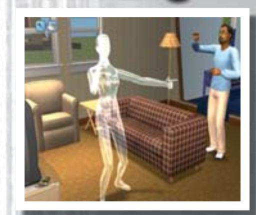
La Comunidad es un lugar de encuentro en donde los fans se expresan libremente. Aquí encontrarás las últimas noticias, las novedades de las webs de fans, las respuestas a todas tus dudas, las casas y personajes que nos habéis enviado... ¡y mucho más!...



En el CD

Si te has quedado alucinado con el pack Navideño de «Los Sims™ 2» que os hemos regalado este mes, junto con los personajes, casas, trajes de los Oscars y todo tipo de herramientas y parches oficiales... ¡prepárate para que lo te espera en el próximo número!

Descargas alucinantes



Sirenas, Sims transparentes, hadas madrina, personajes famosos... A todos nos gusta añadir nuevos personajes al juego, así que en el próximo número encontrarás los más interesantes que hayamos descubierto. ¡Listos para descargar!

Encuesta

¿Quieres conseguir GRATIS este reproductor DVD/ DivX Portátil?





Reproductor de DVD con Divx Certificado, Dolby Digital, Pro-Logic II, pantalla TFT-LCD 7", 2 modos de pantalla 16:9 / 4:3, ecualización y efectos DSP, 3 niveles de zoom IN/OUT, contraste 300:1, brillo: 500Cd/m2, mando multifunción, accesorios incluidos: auriculares estéreo, adaptador de coche, adaptador de AC, bolsa, porta DVD, bateria de Ni-mh.

Pues sólo tienes que responder a este cuestionario. Queremos hacer una revista cada vez más adecuada a tus gustos y para ello necesitamos que nos respondas con la mayor sinceridad a estas preguntas, recortes la página y nos la envíes por carta. Entre todas las que recibamos sortearemos un DVD Portátil, con un diseño más pequeño y el adaptador a red y el puerto Ethernet incorporados, ¡para jugar online!

¿CUÁL HA SIDO LA RAZÓN PRINCIPAL POR LA QUE HAS ADQUIRIDO LA REVISTA OFICIAL DE LOS SIMS™ 2?

1 ❏ Porque me gusta tener una revista que hable de todo lo que tenga que ver con «Los Sims 2™ 2» y sus expansiones
2 ❏ Porque me resultan útiles las guías de Estrategias y Trucos
3 ❏ Porque me gusta aprender a diseñar y modificar elementos del juego
4 ❏ Los contenidos del CD
5 ❏ Otra razón________________________

TENIENDO EN CUENTA TU ANTERIOR RESPUESTA ¿TE HA OFRECIDO LA REVISTA OFICIAL DE LOS SIMS™ 2 LO QUE BUSCABAS?

1 ❏ Sí   2 ❏ No

¿HABÍAS ADQUIRIDO EL NÚMERO 1 DE LA REVISTA?

1 ❏ Sí   2 ❏ No

¿PIENSAS COMPRAR EL PRÓXIMO NÚMERO DE LA REVISTA?

1 ❏ Sí   2 ❏ No

¿CÓMO HAS CONOCIDO LA REVISTA?

1 ❏ Por la publicidad en otras revistas
2 ❏ Por la publicidad en el manual del juego
3 ❏ A través de Intenet
4 ❏ La he visto en el quiosco
5 ❏ Otra razón________________________

VALORA SI TE HAN GUSTADO LAS DISTINTAS SECCIONES DE ESTA REVISTA

	Nada	Poco	Bastante	Mucho
REPORTAJES	❏	❏	❏	❏
ACTUALIDAD	❏	❏	❏	❏
COMUNIDAD	❏	❏	❏	❏
ESTRATEGIAS Y TRUCOS	❏	❏	❏	❏
SIM-DUDAS	❏	❏	❏	❏
BRICOSIMS	❏	❏	❏	❏
SIM-SORTEO	❏	❏	❏	❏

VALORA SI TE HAN GUSTADO LOS DISTINTAS SECCIONES DEL CD

	Nada	Poco	Bastante	Mucho
HERRAMIENTAS OFICIALES	❏	❏	❏	❏
CONTENIDOS OFICIALES	❏	❏	❏	❏
NUESTRA COMUNIDAD	❏	❏	❏	❏
LOS MEJORES EXTRAS	❏	❏	❏	❏

¿COMPRAS ALGUNA DE ESTAS REVISTAS? ¿CUÁL O CUÁLES?

	Más de 6 nº al año	De 3 a 5 nº al año	1 ó 2 nº al año
1 MICROMANÍA	1 ❏	2 ❏	3 ❏
2 Computer Hoy Juegos	1 ❏	2 ❏	3 ❏
3 Hobby Consolas	1 ❏	2 ❏	3 ❏
4 Playmanía	1 ❏	2 ❏	3 ❏
5 Nintendo Acción	1 ❏	2 ❏	3 ❏
6 Computer Hoy	1 ❏	2 ❏	3 ❏
7 PC Today	1 ❏	2 ❏	3 ❏
8 Personal Computer & Internet	1 ❏	2 ❏	3 ❏
9 AutoBild	1 ❏	2 ❏	3 ❏

DATOS PERSONALES

NOMBRE: ________________________
APELLIDOS: ________________________
E-MAIL: ________________________
EDAD: ____________ SEXO: ____________
TELF.: ________________________

OCUPACIÓN: ❏ ESTUDIO ❏ TRABAJO: ________________
DIRECCIÓN: ________________________
LOCALIDAD: ________________________
PROVINCIA: ________________________
CÓDIGO POSTAL: ________________________

Recorta está página y envíanosla a:
HOBBY PRESS S.A - DEPARTAMENTO DE MARKETING
C/ LOS VASCOS Nº 17 28040 - MADRID
No olvides poner claramente en el sobre ENCUESTA REVISTA OFICIAL DE LOS SIMS™ 2



"REVISTA OFICIAL DE LOS SIMS™ 2" Y SUS EXPANSIONES
Depósito Legal M-51161-2005

"REVISTA OFICIAL DE LOS SIMS™ 2" es un producto editado por Axel Springer España S.A., publicado con la autorización de Electronic Arts.

Todo lo que necesitas saber sobre Los Sims™ 2 y sus expansiones

Diseña tu primera tienda • Cambia los peinados de tus Sims • Construye un garaje subterráneo • Los mejores trucos y consejos • Las descargas que no te puedes perder • Aprovecha las juergas nocturnas en grupo • Diseña una fraternidad a tu medida

Los juegos



Todos lo que necesitas saber sobre «Los Sims™ 2» y sus expansiones

- ¿QUIÉN JUEGA A LOS SIMS? Así somos los fans del juego
- ¡EL CONTENIDO DE «LOS SIMS™ 2 DECORA TU FAMILIA»! Toneladas de objetos nuevos en el primer pack oficial

Juega a vivir



Estrategias y trucos para ser un jugador total

- NEGOCIOS DE ÉXITO en «Los Sims™ 2 Abren Negocios»
- BÚSCATE LA VIDA en «Los Sims™ 2 Universitarios»
- DALE MARCHA a «Los Sims™ 2 Noctámbulos»

A tu manera



Personaliza tus Sims y crea personajes tan únicos como tú

- QUE TE LUZCA EL PELO. Peinados nuevos y exclusivos
- CÁMBIALO TODO. Garajes subterráneos y casas en los árboles

Revista Oficial de Los Sims™ 2 Nº 2

8 424094 009237 00002

EA MAXIS